

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局



(43) 国際公開日
2005 年 6 月 23 日 (23.06.2005)

PCT

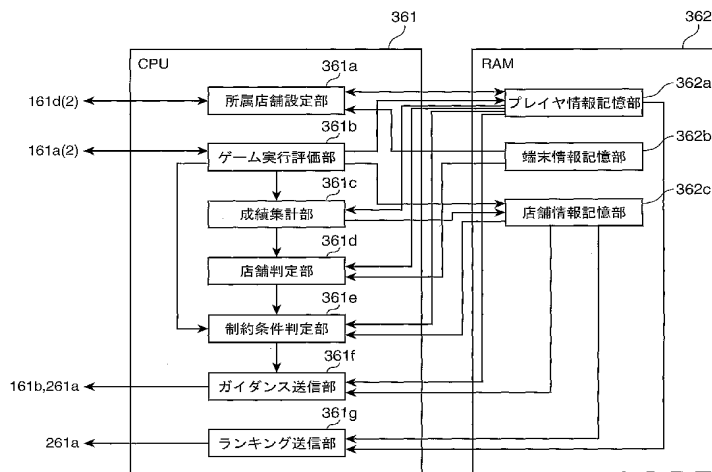
(10) 国際公開番号
WO 2005/056137 A1

- (51) 国際特許分類⁷: A63F 13/00, 13/12 (71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): コナミ株式会社 (KONAMI CORPORATION) [JP/JP]; 〒1006330 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 Tokyo (JP).
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2004/016477
- (22) 国際出願日: 2004 年 10 月 29 日 (29.10.2004)
- (25) 国際出願の言語: 日本語 (72) 発明者; および (75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 久保田 和孝 (KUBOTA, Kazutaka) [JP/JP]; 〒1006330 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社内 Tokyo (JP). 小西 和馬 (KONISHI, Kazuma) [JP/JP]; 〒1006330 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社内 Tokyo (JP). 原野 裕樹 (HARANO, Yuuki) [JP/JP];
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願 2003-412465
2003 年 12 月 10 日 (10.12.2003) JP

[続葉有]

(54) Title: GAME PROGRESS MANAGEMENT APPARATUS, GAME PROGRESS MANAGEMENT METHOD, AND COMPUTER READABLE RECORDING MEDIUM IN WHICH GAME PROGRESS MANAGEMENT PROGRAM HAS BEEN RECORDED

(54) 発明の名称: ゲーム進行管理装置、ゲーム進行管理方法及びゲーム進行管理プログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体



361a... CONTRACT STORE SETTING PART
361b... GAME EXECUTION EVALUATING PART
361c... SCORE COMPILATION PART
361d... STORE DETERMINATION PART
361e... REGISTRATION CONDITION DETERMINATION PART
361f... GUIDANCE TRANSMISSION PART
361g... RANKING TRANSMISSION PART
362a... PLAYER INFORMATION STORAGE PART
362b... TERMINAL INFORMATION STORAGE PART
362c... STORE INFORMATION STORAGE PART

(57) Abstract: A center server apparatus (3) (CPU361, RAM362) comprising a player information storage part (362a) for associating, with store identification information of contract stores, and storing player identification information; a terminal storage part (362b) for associating, with the store identification information, and storing terminal identification information; a store information storage part (362c) for associating, with area identification information, and storing the store identification information; a score compilation part (361c) for compiling the scores of players for each of the contract stores to decide intra-store ranks; a store determination part (361d) for determining whether a store in which a now-playing client terminal apparatus (1) is installed is a contract store; a regulation condition determination part (361e) for determining whether a regulation condition is satisfied which is a condition of transmitting guidance information to the client terminal apparatus (1); and a guidance transmission part (361f) for transmitting the guidance information to the client

terminal apparatus (1) if the regulation condition is satisfied.

(57) 要約: センターサーバ装置 3 (CPU361、RAM362) は、プレイヤ識別情報を所属店舗の店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤ情報記憶部 362a と、端末識別情報を店舗識別情報と対応付けて格納する端末記憶部 362b と、店舗識別情報を地域識別情報と対応付けて格納する店舗情報記憶部 362c と、所属店舗毎にプレイヤの成績を集計して店舗内順位を決定する成績集計部 361c と、プレイ中のクライアント端末装

[続葉有]

WO 2005/056137 A1



〒1006330 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社内 Tokyo (JP). 芝宮 正和 (SHIBAMIYA, Masakazu) [JP/JP]; 〒1006330 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社内 Tokyo (JP). 明石 茂人 (AKASHI, Shigeto) [JP/JP]; 〒1006330 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社内 Tokyo (JP). 西山 将広 (NISHIYAMA, Masahiro) [JP/JP]; 〒1006330 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社内 Tokyo (JP). 和田 博之 (WADA, Hiroyuki) [JP/JP]; 〒1066156 東京都港区六本木6丁目10番1号 コナミスポーツライフ株式会社内 Tokyo (JP).

(74) 代理人: 小谷 悦司, 外 (KOTANI, Etsuji et al.); 〒5300005 大阪府大阪市北区中之島2丁目2番2号ニチメンビル2階 Osaka (JP).

(81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT,

LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NA, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW.

(84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IT, LU, MC, NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:
— 国際調査報告書

2文字コード及び他の略語については、定期発行される各PCTガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語のガイダンスノート」を参照。

明 細 書

ゲーム進行管理装置、ゲーム進行管理方法及びゲーム進行管理プログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体

技術分野

本発明は、複数の店舗に配設され、プレイヤからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介してゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記ゲームの進行を管理するゲーム進行管理装置、ゲーム進行管理方法及びゲーム進行管理プログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体に関する。

背景技術

従来、複数のプレイヤ間で行うビデオゲーム装置として種々のものが提案され、あるいは既に使用されている。また、アーケードゲーム用として、同一機種 of ビデオゲーム装置（ゲーム端末装置）が複数台配設され、LAN及びインターネット等のネットワーク（及びサーバ）を介して複数のビデオゲーム装置が接続され、複数のプレイヤが同一のゲーム空間でゲーム（いわゆる、ネットゲーム）を行うことの可能なビデオゲーム装置が知られている。このようなビデオゲーム装置では、麻雀、将棋等のテーブルゲームやスポーツ、格闘技等の対戦型ゲーム（以下、テーブルゲーム及び対戦型ゲームを総称して対戦ゲームという）が行われている。

上記の対戦ゲームを行う場合、LAN及びインターネット等のネットワーク（及びサーバ）を介して複数のビデオゲーム装置が接続されているため、不特定多数のプレイヤが対戦ゲームに参加することができる。このようにして、見知らぬ者同士が対戦する場合、対戦相手の対戦ゲームに関する能力等がわからないため、ビデオゲーム装置をスタンドアローンの形態で用いてビデオゲーム

装置を対戦相手として対戦を行う通常の対戦ゲームに比べて、対戦ゲームの進行に意外性が付与され、対戦ゲームに一定の興趣性を与えることができる。

一方、ゲームでの成績によって順位付けを行いプレイヤーの成績に関する関心を高め、ゲームの興趣性を高めることが行われているが、上述のようにネットゲームにおいては不特定多数のプレイヤーが対戦ゲームに参加することができるため、プレイヤーにとって競争相手となる対象者が具体的ではない場合がある。

このような場合には、プレイヤーはゲーム成績の順位に関する関心が低下し、順位付けを行うことによってゲームの興趣性が高められる効果が減少するという課題があった。

本発明は、上記課題に鑑みてなされたもので、ネットゲームにおいてゲーム成績の順位付けを行い効果的にゲームの興趣性を高めることの可能なゲーム進行管理装置、ゲーム進行管理方法及びゲーム進行管理プログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体を提供することを目的とする。

発明の開示

上記の目的を達成するため、本発明に係るゲーム進行管理装置は、複数の店舗に配設され、プレイヤーからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介してゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記ゲームの進行を管理するゲーム進行管理装置であって、プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報をプレイヤーが仮想的に所属する店舗の識別情報である店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤー情報記憶手段と、前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤー識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、前記ゲームの実行を当該1のゲーム端末装置に指示すると共に、前記ゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績を求め、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に

格納するゲーム実行評価手段と、所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績を集計して店舗内順位を決定し、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納する成績集計手段と、前記1のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報を前記端末情報記憶手段から読み出すと共に、前記ゲーム実行評価手段によって受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗識別情報を前記プレイヤー情報記憶手段から読み出し、読み出された2つの店舗識別情報が一致しているか否かを判定する店舗判定手段と、前記店舗判定手段によって前記2つの店舗識別情報が一致すると判定され、且つ、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内であるとの第1制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、前記制約条件判定手段によって前記第1制約条件を満たすと判定された場合に、前記第1の所定順位内の前記店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段とを備えるようにしたものである。

この装置によれば、プレイヤー情報記憶手段に、プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報が、プレイヤーが仮想的に所属する店舗の識別情報である店舗識別情報と対応付けて格納され、端末情報記憶手段に、ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報が、ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納されている。

そして、ゲーム実行評価手段によって、1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤー識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号が受け付けられると、ゲームの実行が当該1のゲーム端末装置に指示されると共に、ゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績が求められ、プレイヤー識別情報と対応付けてプレイヤー情報記憶手段に格納さ

れる。

また、成績集計手段によって、所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績が集計されて店舗内順位が決定され、プレイヤー識別情報と対応付けてプレイヤー情報記憶手段に格納される。そして、店舗判定手段によって、前記1のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報が端末情報記憶手段から読み出されると共に、ゲーム実行評価手段により受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗識別情報がプレイヤー情報記憶手段から読み出され、読み出された2つの店舗識別情報が一致しているか否かが判定される。

更に、制約条件判定手段によって、店舗判定手段により前記2つの店舗識別情報が一致すると判定され、且つ、ゲーム実行評価手段により前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内であるとの第1制約条件を満たすか否かが判定される。

加えて、ガイダンス送信手段によって、制約条件判定手段により第1制約条件を満たすと判定された場合に、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報が送信される。

すなわち、プレイヤー識別情報に対応する店舗識別情報と端末識別情報に対応する店舗識別情報とが一致すると判定され、且つ、1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内である場合に、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報が送信される。

そこで、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが、仮想的に所属

する店舗内の 1 のゲーム端末装置でゲームを開始する場合に、当該店舗内の他のゲーム端末装置に第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスが表示されるため、前記他のゲーム端末装置でゲームを行っているプレイヤーは、当該店舗に仮想的に所属し、第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが当該店舗内でゲームを開始することを確認することができる。

従って、1 のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置でプレイしているプレイヤーは、当該店舗に仮想的に所属する店舗内順位が第 1 の所定順位内（例えば、10 位以内）のプレイヤーを具体的に知ることができるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

また、店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤーは、仮想的に所属する店舗内でゲームを開始する際に、当該店舗内のゲーム端末装置でプレイしているプレイヤーに対して自分の店舗内順位が第 1 の所定順位内であることをアピールできるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

本発明に係るゲーム進行管理方法は、複数の店舗に配設され、プレイヤーからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介してゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記ゲームの進行を管理するゲーム進行管理装置を用いたゲーム進行管理方法であって、前記ゲーム進行管理装置のプレイヤー情報記憶手段が、プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報をプレイヤーが仮想的に所属する店舗の識別情報である店舗識別情報と対応付けて格納し、前記ゲーム進行管理装置の端末情報記憶手段が、前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納し、前記ゲーム進行管理装置のゲーム実行評価手段が、1 のゲーム端末装置から当該 1 のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤー識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付け

て、前記ゲームの実行を当該 1 のゲーム端末装置に指示すると共に、前記ゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績を求め、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納し、前記ゲーム進行管理装置の成績集計手段が、所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績を集計して店舗内順位を決定し、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納し、前記ゲーム進行管理装置の店舗判定手段が、前記 1 のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報を前記端末情報記憶手段から読み出すと共に、前記ゲーム実行評価手段によって受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗識別情報を前記プレイヤー情報記憶手段から読み出し、読み出された 2 つの店舗識別情報が一致しているか否かを判定し、前記ゲーム進行管理装置の制約条件判定手段が、前記店舗判定手段によって前記 2 つの店舗識別情報が一致すると判定され、且つ、前記ゲーム実行評価手段によって前記 1 のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗内順位が第 1 の所定順位内であるとの第 1 制約条件を満たすか否かを判定し、前記ゲーム進行管理装置のガイダンス送信手段が、前記制約条件判定手段によって前記第 1 制約条件を満たすと判定された場合に、前記第 1 の所定順位内の前記店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスを前記 1 のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記 1 のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報を送信するものである。

この方法によれば、プレイヤー情報記憶手段に、プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報が、プレイヤーが仮想的に所属する店舗の識別情報である店舗識別情報と対応付けて格納され、端末情報記憶手段に、ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報が、ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納されている。

そして、ゲーム実行評価手段によって、1 のゲーム端末装置から当該 1 のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤー識別情報及び前記ゲームを開始する旨

の操作信号であるゲーム開始信号が受け付けられると、ゲームの実行が当該 1 のゲーム端末装置に指示されると共に、ゲームの結果に応じてプレイヤ毎の成績が求められ、プレイヤ識別情報と対応付けてプレイヤ情報記憶手段に格納される。

また、成績集計手段によって、所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤの成績が集計されて店舗内順位が決定され、プレイヤ識別情報と対応付けてプレイヤ情報記憶手段に格納される。そして、店舗判定手段によって、前記 1 のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報が端末情報記憶手段から読み出されると共に、ゲーム実行評価手段により受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗識別情報がプレイヤ情報記憶手段から読み出され、読み出された 2 つの店舗識別情報が一致しているか否かが判定される。

更に、制約条件判定手段によって、店舗判定手段により前記 2 つの店舗識別情報が一致すると判定され、且つ、ゲーム実行評価手段により前記 1 のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗内順位が第 1 の所定順位内であるとの第 1 制約条件を満たすか否かが判定される。

加えて、ガイダンス送信手段によって、制約条件判定手段により第 1 制約条件を満たすと判定された場合に、第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスを前記 1 のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記 1 のゲーム端末装置のプレイヤのプレイヤ識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報が送信される。

すなわち、プレイヤ識別情報に対応する店舗識別情報と端末識別情報に対応する店舗識別情報とが一致すると判定され、且つ、1 のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗内順位が第 1 の所定順位内である場合に、第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスを前記 1 のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記 1 のゲー

ム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報が送信される。

そこで、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが、仮想的に所属する店舗内の1のゲーム端末装置でゲームを開始する場合に、当該店舗内の他のゲーム端末装置に第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスが表示されるため、前記他のゲーム端末装置でゲームを行っているプレイヤーは、当該店舗に仮想的に所属し、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが当該店舗内でゲームを開始することを確認することができる。

従って、1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置でプレイしているプレイヤーは、当該店舗に仮想的に所属する店舗内順位が第1の所定順位内（例えば、10位以内）のプレイヤーを具体的に知ることができるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

また、店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーは、仮想的に所属する店舗内でゲームを開始する際に、当該店舗内のゲーム端末装置でプレイしているプレイヤーに対して自分の店舗内順位が第1の所定順位内であることをアピールできるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

本発明に係るゲーム進行管理プログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体は、プレイヤーからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介してゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記ゲームの進行を管理するゲーム進行管理装置のゲーム進行管理プログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、前記ゲーム進行管理装置を、プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報をプレイヤーが仮想的に所属する店舗の識別情報である店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤー情報記憶手段と、前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置

が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤ識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、前記ゲームの実行を当該1のゲーム端末装置に指示すると共に、前記ゲームの結果に応じてプレイヤ毎の成績を求め、プレイヤ識別情報と対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納するゲーム実行評価手段と、所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤの成績を集計して店舗内順位を決定し、プレイヤ識別情報と対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納する成績集計手段と、前記1のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報を前記端末情報記憶手段から読み出すと共に、前記ゲーム実行評価手段によって受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗識別情報を前記プレイヤ情報記憶手段から読み出し、読み出された2つの店舗識別情報が一致しているか否かを判定する店舗判定手段と、前記店舗判定手段によって前記2つの店舗識別情報が一致すると判定され、且つ、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内であるとの第1制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、前記制約条件判定手段によって前記第1制約条件を満たすと判定された場合に、前記第1の所定順位内の前記店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤのプレイヤ識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段として機能させるゲーム進行管理プログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体である。

このプログラムによれば、プレイヤ情報記憶手段に、プレイヤの識別情報であるプレイヤ識別情報が、プレイヤが仮想的に所属する店舗の識別情報である店舗識別情報と対応付けて格納され、端末情報記憶手段に、ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報が、ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗

識別情報と対応付けて格納されている。

そして、ゲーム実行評価手段によって、1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤ識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号が受け付けられると、ゲームの実行が当該1のゲーム端末装置に指示されると共に、ゲームの結果に応じてプレイヤ毎の成績が求められ、プレイヤ識別情報と対応付けてプレイヤ情報記憶手段に格納される。

また、成績集計手段によって、所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤの成績が集計されて店舗内順位が決定され、プレイヤ識別情報と対応付けてプレイヤ情報記憶手段に格納される。そして、店舗判定手段によって、前記1のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報が端末情報記憶手段から読み出されると共に、ゲーム実行評価手段により受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗識別情報がプレイヤ情報記憶手段から読み出され、読み出された2つの店舗識別情報が一致しているか否かが判定される。

更に、制約条件判定手段によって、店舗判定手段により前記2つの店舗識別情報が一致すると判定され、且つ、ゲーム実行評価手段により前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内であるとの第1制約条件を満たすか否かが判定される。

加えて、ガイダンス送信手段によって、制約条件判定手段により第1制約条件を満たすと判定された場合に、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤのプレイヤ識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報が送信される。

すなわち、プレイヤ識別情報に対応する店舗識別情報と端末識別情報に対応する店舗識別情報とが一致すると判定され、且つ、1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内であ

る場合に、第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスを前記 1 のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記 1 のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報が送信される。

そこで、第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが、仮想的に所属する店舗内の 1 のゲーム端末装置でゲームを開始する場合に、当該店舗内の他のゲーム端末装置に第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスが表示されるため、前記他のゲーム端末装置でゲームを行っているプレイヤーは、当該店舗に仮想的に所属し、第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが当該店舗内でゲームを開始することを確認することができる。

従って、1 のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置でプレイしているプレイヤーは、当該店舗に仮想的に所属する店舗内順位が第 1 の所定順位内（例えば、10 位以内）のプレイヤーを具体的に知ることができるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

また、店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤーは、仮想的に所属する店舗内でゲームを開始する際に、当該店舗内のゲーム端末装置でプレイしているプレイヤーに対して自分の店舗内順位が第 1 の所定順位内であることをアピールできるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

図面の簡単な説明

図 1 は、本発明に係るゲーム進行管理装置が適用されるゲームシステムの一例を示す構成図である。

図 2 は、クライアント端末装置の外観の一例を示す斜視図である。

図 3 は、クライアント端末装置のハードウェア構成の一例を示す図である。

図 4 は、クライアント端末装置の制御部の機能構成の一例を示す図である。

図 5 は、店舗サーバ装置の外観の一例を示す斜視図である。

図 6 は、店舗サーバ装置のハードウェア構成の一例を示す図である。

図 7 は、店舗サーバ装置の制御部の機能構成の一例を示す図である。

図 8 は、センターサーバ装置のハードウェア構成の一例を示す図である。

図 9 は、センターサーバ装置の制御部の機能構成の一例を示す図である。

図 10 は、センターサーバ装置の動作の一例を表すフローチャートである。

図 11 は、図 10 に示すフローチャートのステップ S 101 で行われる成績集計処理の一例を示す詳細フローチャートである。

図 12 は、図 10 に示すフローチャートのステップ S 111 で行われる店舗順位ガイダンス処理の一例を示す詳細フローチャートである。

図 13 は、図 10 に示すフローチャートのステップ S 113 で行われる地域内店舗順位ガイダンス処理の一例を示す詳細フローチャートである。

図 14 は、図 10 に示すフローチャートのステップ S 115 で行われる店舗内順位ガイダンス処理の一例を示す詳細フローチャートである。

図 15 は、クライアント端末装置の動作の一例を表すフローチャート（前半部）である。

図 16 は、クライアント端末装置の動作の一例を表すフローチャート（後半部）である。

図 17 は、クライアント端末装置において割り込み信号によって発生するガイダンス表示処理の一例を示すフローチャートである。

図 18 は、図 15 に示すフローチャートのステップ S 611 及びステップ S 615 で表示される所属店舗設定画面の一例を示す画面図である。

図 19 は、図 16 に示すフローチャートのステップ S 623 で表示される所属店舗成績表示画面の一例を示す画面図である。

図 20 は、図 16 に示すフローチャートのステップ S 623 で表示される店

舗内成績表示画面の一例を示す画面図である。

図 2 1 は、図 1 6 に示すフローチャートのステップ S 6 2 9 で表示される V I P 表示画面の一例を示す画面図である。

図 2 2 は、図 1 6 に示すフローチャートのステップ S 6 3 1 で表示される参加受付画面の一例を示す画面図である。

図 2 3 は、図 1 6 に示すフローチャートのステップ S 6 3 7 で表示される対戦相手表示画面の一例を示す画面図である。

図 2 4 は、図 1 6 に示すフローチャートのステップ S 6 3 9 で表示される対戦画面の一例を示す画面図である。

図 2 5 は、図 1 6 に示すフローチャートのステップ S 6 4 7 で表示される対戦結果表示画面の一例を示す画面図である。

図 2 6 は、店舗サーバ装置の動作の一例を表すフローチャートである。

図 2 7 は、図 2 6 に示すフローチャートのステップ S 8 0 7 で表示される前月分店舗内順位ランキング画面の一例を示す画面図である。

図 2 8 は、図 2 6 に示すフローチャートのステップ S 8 0 9 で表示される今月分店舗内順位ランキング画面の一例を示す画面図である。

図 2 9 は、図 2 6 に示すフローチャートのステップ S 8 1 5 で表示される前月分店舗順位ランキング画面の一例を示す画面図である。

図 3 0 は、図 2 6 に示すフローチャートのステップ S 8 1 7 で表示される今月分店舗順位ランキング画面の一例を示す画面図である。

図 3 1 は、割り込み信号に応じて表示されるガイダンス表示画面の一例を示す画面図である。

発明を実施するための最良の形態

図 1 は、本発明に係るゲーム進行管理装置が適用されるゲームシステムの一例を示す構成図である。ゲームシステムは、それぞれ識別情報が対応付けされたクライアント端末装置（ゲーム端末装置に相当する） 1 と、それぞれ識別情

報が対応付けされ、複数の（ここでは8台の）クライアント端末装置1と専用線5を介して通信可能に接続された店舗サーバ装置2（店舗モニタ装置に相当する）と、複数の店舗サーバ装置2と通信回線4を介して通信可能に接続され、複数のプレイヤーがクライアント端末装置1を用いて行うゲームを管理するセンターサーバ装置3（ゲーム進行管理装置に相当する）とを備えている。なお、店舗サーバ装置2間も通信回線4を介して通信可能に接続されている。

クライアント端末装置1は、プレイヤーがモニタに表示されるゲーム画面を参照して行う所定の操作を受け付けると共に、店舗サーバ装置2（またはセンターサーバ装置3）から送信される指示情報、他のクライアント端末装置1からの操作信号等に基づいて、ゲームを進行するものである。

店舗サーバ装置2は、それぞれ複数（ここでは8台）のクライアント端末装置1及びセンターサーバ装置3と通信可能に接続され、クライアント端末装置1とセンターサーバ装置3との間でデータの送受信を行うと共に、通信が不可能な通信回線4を検出してゲームの進行に必要な模擬操作信号を生成しクライアント端末装置1に伝送するものである。

センターサーバ装置3は、プレイヤーからの操作を受け付けるクライアント端末装置1が通信回線4（及び店舗サーバ2）を介してゲームの進行に必要な操作信号を互いに通信可能に接続されて、対戦ゲームの進行を管理するものであって、後述する指紋認証において必要なプレイヤーの指紋の特徴点データをユーザIDに対応付けてプレイヤー情報として格納するものである。

図2は、クライアント端末装置1の一実施形態の外観を示す斜視図である。なお、以下の説明では、クライアント端末装置の一例としてモニタが一体に構成された業務用ビデオゲーム装置について説明する。

また、本実施形態において、本発明に係るクライアント端末装置1を用いて行なわれる対戦ゲームは、所定数の（ここでは、4人の）プレイヤーで構成される麻雀を模擬した麻雀ゲームであって、クライアント端末装置1を操作するプレイヤーと、他のクライアント端末装置1を操作するプレイヤーまたはCPUプレ

イヤとが対戦するものである。他のクライアント端末装置 1 を操作するプレイヤーと対戦する場合には、後述するネットワーク通信部 1 8、店舗サーバ装置 2 及びセンターサーバ装置 3 等を介して、クライアント端末装置 1 間のデータの送受信が行なわれ、店舗サーバ装置 2 にゲームの進行状況に関する情報が格納される。

クライアント端末装置 1 は、ゲーム画面を表示するモニタ 1 1 と、モニタ 1 1 のゲーム画面に表示される選択などを促すボタンのアドレスとプレイヤーによる押圧位置とからいずれのボタンが指示されたかを判定するタッチパネル 1 1 a と、音声を出力するスピーカ 1 2 と、個人カードに記憶されたユーザ ID 等の情報を読み込むカードリーダー 1 3 と、後述する CCD カメラ 1 4 a からの指紋情報を用いて個人認証に必要な特徴点データを抽出する指紋認証部 1 4 と、プレイヤーが投入するコインを受け付けるコイン受付部 1 5 とを備えている。指紋認証部 1 4 によって抽出された特徴点データは、後述するネットワーク通信部 1 8 及び店舗サーバ装置 2 等を介してセンターサーバ装置 3 の後述するプレイヤー情報 3 6 2 a に格納される。

モニタ 1 1 は画像を表示する例えば薄形の液晶表示器である。スピーカ 1 2 は所定のメッセージや BGM を出力するものである。指紋認証部 1 4 は、プレイヤーの指紋を撮像する CCD カメラ 1 4 a を備えている。CCD カメラ 1 4 a に代えて他のデジタル撮像器（例えば CMOS カメラ等）からなる形態でもよい。コイン受付部 1 5 は、投入されたコインが不良コイン等であった場合に排出するコイン排出口 1 5 1 を備えている。

また、個人カードは、ユーザ ID 等の個人情報が記憶された磁気カードや IC カード等で、図では示していないが、カードリーダー 1 3 は差し込まれた個人カードから個人情報を読み出し可能にするものである。

クライアント端末装置 1 の適所には、各部からの検出信号や、各部への制御信号を出力するマイクロコンピュータなどで構成される制御部 1 6（図 3 参照）が配設されている。

図 3 は、クライアント端末装置 1 の一実施形態を示すハードウェア構成図である。制御部 1 6 はクライアント端末装置 1 の全体の動作を制御するもので、情報処理部（CPU）1 6 1 と、処理途中の情報等を一時的に格納する RAM 1 6 2 と、後述する所定の画像情報及びゲームプログラム等が予め記憶された ROM 1 6 3 とを備える。

外部入出力制御部 1 7 1 は、制御部 1 6 とカードリーダー 1 3、タッチパネル 1 1 a、CCD カメラ 1 4 a 及びコイン受付部 1 5 を含む検出部の間で、検出信号を処理用のデジタル信号に変換し、また指令情報を検出部の各機器に対して制御信号に変換して出力するもので、かかる信号処理と入出力処理とを例えば時分割的に行うものである。外部機器制御部 1 7 2 はそれぞれの時分割期間内に検出部の各機器への制御信号の出力動作と、検出部の各機器からの検出信号の入力動作とを行うものである。

描画処理部 1 1 1 は制御部 1 6 からの画像表示指示に従って所要の画像をモニタ 1 1 に表示させるもので、ビデオ RAM 等を備える。音声再生部 1 2 1 は制御部 1 6 からの指示に従って所定のメッセージや BGM 等をスピーカ 1 2 に出力するものである。

タッチパネル 1 1 a は長形状をした薄層体で、縦横にそれぞれ所定ピッチで線状の透明材からなる感圧素材を配列したものを透明カバーで被覆する等により構成されたもので、モニタ 1 1 の表示面上に貼り付けられている。このタッチパネル 1 1 a は公知の物が採用可能である。そして、タッチパネル 1 1 a はモニタ 1 1 画面に表示される選択などを促すボタンのアドレスと押圧位置とからいずれのボタンが指示されたかが判定し得るようにしている。

ROM 1 6 3 には、麻雀牌オブジェクト、背景画像、各種画面の画像等が記憶されている。麻雀牌オブジェクト等は 3 次元描画が可能なように、それを構成する所要数のポリゴンで構成されており、描画処理部 1 1 1 は CPU 1 6 1 からの描画指示に基づいて、3 次元空間上での位置から擬似 3 次元空間上での位置への変換のための計算、光源計算処理等を行うと共に、上記計算結果に基

づいてビデオRAMに対して描画すべき画像データの書き込み処理、例えば、ポリゴンで指定されるビデオRAMのエリアに対するテクスチャデータの書き込み（貼り付け）処理を行う。

ここで、CPU161の動作と描画処理部111の動作との関係を説明する。CPU161は、内蔵のあるいは外部からの装着脱式としてのROM163に記録されているオペレーティングシステム（OS）に基づいて、ROM163から画像、音声及び制御プログラムデータ、ゲームプログラムデータを読み出す。読み出された画像、音声及び制御プログラムデータ等の一部若しくは全部は、RAM162上に保持される。以降、CPU161は、RAM162上に記憶されている制御プログラム、各種データ（表示物体のポリゴンやテクスチャ等その他の文字画像を含む画像データ、音声データ）、並びに検出部からの検出信号等に基づいて、処理が進行される。

ROM163に記憶された各種データのうち装着脱可能な記録媒体に記憶され得るデータは、例えばハードディスクドライブ、光ディスクドライブ、フレキシブルディスクドライブ、シリコンディスクドライブ、カセット媒体読み取り機等のドライバで読み取り可能にしてもよく、この場合、記録媒体は、例えばハードディスク、光ディスク、フレキシブルディスク、CD、DVD、半導体メモリ等である。

ネットワーク通信部18は、麻雀ゲームの実行中に発生する各種イベント情報等をネットワーク及び店舗サーバ装置2等を介してセンターサーバ装置3と送受信するためのものである。

ここで、クライアント端末装置1における個人認証方法について説明する。個人認証は、クライアント端末装置1（または、ネットワーク通信部18及びネットワークを介して接続されているセンターサーバ装置3）が認識しているプレイヤと実際にプレイしているプレイヤとが同一であることを確認するものである。プレイヤが初めてクライアント端末装置1でプレイする場合は、カードリーダ13によって差し込まれた個人カードからユーザIDデータ（識別情

報)が読み出され、指紋認証部14のCCDカメラ14aによってプレイヤの指紋が撮像され、指紋認証部14によってCCDカメラ14aからの指紋情報を用いて個人認証に必要な特徴点データが抽出される。そして、ユーザIDデータと特徴点データとがネットワーク通信部18及びネットワークを介して接続されている店舗サーバ装置2へ伝送され、店舗サーバ装置2から通信回線を介してセンターサーバ装置3に伝送されて後述するプレイヤ情報記憶部362aに格納される。このようにしてプレイヤのセンターサーバ装置3への登録が行なわれる。

センターサーバ装置3に登録済みのプレイヤがクライアント端末装置1でプレイする場合は、カードリーダー13によって差し込まれた個人カードからユーザIDデータが読み出され、指紋認証部14のCCDカメラ14aによってプレイヤの指紋が撮像され、指紋認証部14によってCCDカメラ14aからの指紋情報を用いて個人認証に必要な特徴点データが抽出される。そして、ユーザIDデータと特徴点データとがネットワーク通信部18及びネットワーク及び店舗サーバ装置2等を介して接続されているセンターサーバ装置3へ伝送されて、センターサーバ装置3によって、後述するプレイヤ情報記憶部362aに格納されているユーザIDに対応する特徴点データと伝送された特徴点データとが同一であるか否かの判定が行なわれ、この判定が肯定された場合には、プレイヤにプレイが許可され、この判定が否定された場合にはプレイが拒否される(例えば、クライアント端末装置1のモニタ11にエラーメッセージが表示されて、プレイヤに再度指紋認証を行うように促す)ものである。

図4は、クライアント端末装置1の制御部16の機能構成図の一例である。制御部16のCPU161は、プレイヤからの操作を受け付けると共にセンターサーバ装置3からの指示及び麻雀ルールに従ってゲームの進行を制御するゲーム進行制御部161aと、センターサーバ装置3からのガイダンス情報を受信するガイダンス受信部161bと、受信されたガイダンス情報をモニタ11に表示するガイダンス表示部161cと、プレイヤが仮想的に所属する店舗を

受け付ける所属店舗受付部 161d とを備えている。また、制御部 16 の RAM 162 は、ガイダンス情報を格納するガイダンス記憶部 162a を備えている。

ゲーム進行制御部 161a は、プレイヤからの操作をタッチパネル 11a 等を介して受け付けると共にセンターサーバ装置 3（又は店舗サーバ 2）からの指示及び麻雀ルールに従ってゲームの進行を制御するものである。また、ゲーム進行制御部 161a は、前述の個人認証のために個人カードからユーザ ID（プレイヤ識別情報に相当する）を読み込み、クライアント端末装置 1 の識別情報である端末識別情報と対応付けてセンターサーバ装置 3 に送信するものである。

ガイダンス受信部 161b は、センターサーバ装置 3 からガイダンス情報を店舗サーバ 2 を介して受信し、受信したガイダンス情報をガイダンス記憶部 162a に格納するものである。また、ガイダンス受信部 161b は、ゲーム進行制御部 161a によってユーザ ID がセンターサーバ装置 3 に送信され、センターサーバ装置 3 の後述するゲーム実行評価部 361b によって前回のゲーム月日が先月であると判定された場合には、後述するガイダンス送信部 361e から前月のプレイヤ成績及び店舗成績を受信するものである。

ガイダンス表示部 161c は、ガイダンス受信部 161b によって受信されたガイダンス情報をガイダンス記憶部 162a から読み出して、モニタ 11 に表示するものである。なお、後述するようにガイダンス情報の種類に応じて表示する画面上の位置等の表示方法が予め設定されている（図 19～24 参照）。

所属店舗受付部 161d は、ゲーム進行制御部 161a によってセンターサーバ装置 3 に送信された端末識別情報に対応する店舗識別情報（端末識別情報に対応するクライアント端末装置 1 が配設されている店舗の店舗識別情報）をセンターサーバ装置 3 から受信して、プレイヤからの操作をタッチパネル 11a を介して受け付けて、プレイヤが仮想的に所属する店舗を現在プレイしているクライアント端末装置 1 が配設されている店舗に設定（登録又は変更）する

旨の設定指示情報をセンターサーバ装置 3（後述する所属店舗設定部 3 6 1 a）に送信するものである。

ガイダンス記憶部 1 6 2 a は、ガイダンス受信部 1 6 1 b によって受信されたガイダンス情報を一時的に格納するものである。ガイダンス記憶部 1 6 2 a に格納されたガイダンス情報は、ガイダンス表示部 1 6 1 c によってモニタ 1 1 に表示された後、消去される形態でもよいし、所定期間（例えば、1 ヶ月）経過後消去される形態でもよい。また、後者の場合には、ガイダンスの種類等によって分類して格納しておく形態が好ましい。

図 5 は、店舗サーバ装置 2 の一実施形態の外観を示す斜視図である。店舗サーバ装置 2 は、後述するランキング画面等を表示するモニタ 2 1 と、音声を出力するスピーカ 2 2 と、プレイヤが投入するコインを受け付けて個人カードを販売する個人カード販売機 2 5 とを備えている。

モニタ 2 1 は、画像を大きく表示する目的で、例えば 2 台の C R T を備えている。2 台の C R T は、それぞれの画像を表示する略長方形の画面表示部の長辺が隣接するように配設されており、2 つの画像表示部で 1 の画像が表示されるように画像信号の制御が行なわれる。

スピーカ 2 2 は所定のメッセージや B G M を出力するものである。個人カード販売機 2 5 は、プレイヤが投入するコインを受け付けるコイン受付部 2 4、個人カードを払い出すカード払い出し部 2 3 とを備えている。なお、コイン受付部 2 4 は、投入されたコインが不良コイン等であった場合に排出するコイン排出口（図示省略）を備えている。

店舗サーバ装置 2 の適所には、各部からの検出信号や、各部への制御信号を出力するマイクロコンピュータなどで構成される制御部 2 6（図 6 参照）が配設されている。

図 6 は、店舗サーバ装置 2 の一実施形態を示すハードウェア構成図である。制御部 2 6 は店舗サーバ装置 2 の全体の動作を制御するもので、情報処理部（C P U）2 6 1 と、処理途中の情報等を一時的に格納する R A M 2 6 2 と、

所定の画像情報等が予め記憶されたROM 263とを備える。

描画処理部 211は制御部 26からの画像表示指示に従って所要の画像をモニタ 21に表示させるもので、ビデオRAM等を備える。音声再生部 221は制御部 26からの指示に従って所定のメッセージやBGM等をスピーカ 22に出力するものである。

ROM 263に記憶された各種データのうち装着脱可能な記録媒体に記憶され得るデータは、例えばハードディスクドライブ、光ディスクドライブ、フレキシブルディスクドライブ、シリコンディスクドライブ、カセット媒体読み取り機等のドライバで読み取り可能にしてもよく、この場合、記録媒体は、例えばハードディスク、光ディスク、フレキシブルディスク、CD、DVD、半導体メモリ等である。

ネットワーク通信部 28は、各種データをWWW等からなるネットワークを介してセンターサーバ装置 3及び他の店舗サーバ装置 2と送受信するためのものである。インターフェイス部 1aは、店舗サーバ装置 2に接続された複数（例えば8台）のクライアント端末装置 1との間のデータの授受を行うためのものである。

図7は、店舗サーバ装置 2の制御部 26の機能構成図の一例である。制御部 26のRAM 262は、センターサーバ装置 3からのガイダンス情報を受信するガイダンス受信部 261aと、受信されたガイダンス情報をモニタ 11に表示するガイダンス表示部 261bとを備えている。また、制御部 26のRAM 262は、ガイダンス情報を格納するガイダンス記憶部 262aを備えている。

ガイダンス受信部 261aは、センターサーバ装置 3からガイダンス情報及びランキング情報を受信し、受信したガイダンス情報及びランキング情報をガイダンス記憶部 262aに格納するものである。

ガイダンス表示部 261bは、ガイダンス受信部 261aによって受信されたガイダンス情報及びランキング情報をガイダンス記憶部 162aから読み出して、モニタ 21に表示するものである。なお、後述するようにガイダンス情

報の種類に応じて表示する画面上の位置等の表示方法が予め設定されている（図 27～31 参照）。

ガイダンス記憶部 262a は、ガイダンス受信部 261a によって受信されたガイダンス情報及びランキング情報を一時的に格納するものである。ガイダンス記憶部 262a に格納されたガイダンス情報は、ガイダンス表示部 261b によってモニタ 21 に表示された後、消去される形態でもよいし、所定期間（例えば、1 ヶ月）経過後消去される形態でもよい。また、後者の場合には、ガイダンスの種類等によって分類して格納しておく形態が好ましい。ただし、ランキング情報の内、後述する前月分ランキング情報は少なくとも 1 ヶ月間格納しておく形態が好ましい。

図 8 は、センターサーバ装置 3 の一実施形態を示すハードウェア構成図である。制御部 36 はセンターサーバ装置 3 の全体の動作を制御するもので、情報処理部（CPU）361 と、処理途中の情報等を一時的に格納する RAM 362 と、所定の画像情報等が予め記憶された ROM 363 とを備える。

ROM 363 に記憶された各種データのうち装着脱可能な記録媒体に記憶され得るデータは、例えばハードディスクドライブ、光ディスクドライブ、フレキシブルディスクドライブ、シリコンディスクドライブ、カセット媒体読み取り機等のドライバで読み取り可能にしてもよく、この場合、記録媒体は、例えばハードディスク、光ディスク、フレキシブルディスク、CD、DVD、半導体メモリ等である。

ネットワーク通信部 38 は、各種データを WWW 等からなるネットワークを介して複数の店舗サーバ装置 2 と送受信するためのものである。なお、本発明のゲーム進行管理プログラムは、ROM 363 上に記録されており、RAM 362 上にロードされ、CPU 361 により RAM 362 上のゲーム進行管理プログラムが順次実行されることによってそれぞれの機能が実現される。

図 9 は、センターサーバ装置 3 の制御部 36 の機能構成図の一例である。制御部 36 の CPU 361 は、クライアント端末装置 1 からプレイヤが仮想的に

所属する店舗を受け付ける所属店舗設定部 3 6 1 a（所属店舗設定手段に相当する）と、ゲームの実行を当該クライアント端末装置 1 に指示すると共にゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績を求めるゲーム実行評価部 3 6 1 b（ゲーム実行評価手段に相当する）と、所定期間毎に仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績を集計して店舗内順位を決定する成績集計部 3 6 1 c（成績集計手段に相当する）と、プレイ中のクライアント端末装置 1 が配設されている店舗がプレイヤーが仮想的に所属する店舗であるか否かを判定する店舗判定部 3 6 1 d（店舗判定手段に相当する）と、ガイダンス情報をクライアント端末装置 1（又は店舗サーバ装置 2）に送信する条件である制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定部 3 6 1 e（制約条件判定手段に相当する）と、制約条件を満たす場合にガイダンス情報をクライアント端末装置 1（又は店舗サーバ装置 2）に送信するガイダンス送信部 3 6 1 f（ガイダンス送信手段に相当する）と、ランキング情報を店舗サーバ装置 2 に送信するランキング送信部 3 6 1 g（ランキング送信手段に相当する）とを備えている。

制御部 3 6 の R A M 3 6 2 は、プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報をプレイヤーが仮想的に所属する店舗の識別情報である店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤー情報記憶部 3 6 2 a（プレイヤー情報記憶手段に相当する）と、クライアント端末装置 1 の識別情報である端末識別情報をクライアント端末装置 1 が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末記憶部 3 6 2 b（端末記憶手段に相当する）と、店舗の識別情報である店舗識別情報を店舗が配設されている地域の識別情報である地域識別情報と対応付けて格納する店舗情報記憶部 3 6 2 c（店舗情報記憶手段に相当する）とを備えている。

所属店舗設定部 3 6 1 a は、ゲーム実行評価部 3 6 1 b によってクライアント端末装置 1（以下、ゲーム実行評価部 3 6 1 b によって受け付けられるクライアント端末装置 1 を他のクライアント端末装置 1 と区別するためクライアント端末装置 1 A という）から端末識別情報が受け付けられた際に、クライアン

ト端末装置 1 A の端末識別情報に対応する店舗識別情報を端末記憶部 3 6 2 b から読み出して、クライアント端末装置 1 A に対して店舗識別情報を送信し、クライアント端末装置 1 A (所属店舗受付部 1 6 1 d) から店舗識別情報に対応する店舗に仮想的に所属する設定を行う旨の所属店舗設定情報を受け付けて、店舗識別情報をクライアント端末装置 1 のプレイヤー識別情報に対応付けてプレイヤー情報記憶部 3 6 2 a に格納するものである。

ゲーム実行評価部 3 6 1 b は、クライアント端末装置 1 A (ゲーム進行制御部 1 6 1 a) からクライアント端末装置 1 A の端末識別情報、プレイヤー識別情報及び対戦ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、所定のルールに則って (例えば、ゲーム開始信号が受け付けられた順に) 対戦相手となる他のクライアント端末装置 1 である対戦相手端末装置 (以下、クライアント端末装置 1 B という) を決定し、対戦ゲームの実行をクライアント端末装置 1 A 及びクライアント端末装置 1 B に指示するものである。

また、ゲーム実行評価部 3 6 1 b は、クライアント端末装置 1 A (ゲーム進行制御部 1 6 1 a) から対戦ゲームの結果を受け付けて、対戦ゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績を求め、プレイヤー識別情報と対応付けてプレイヤー情報記憶部 3 6 2 a に格納するものである。ここでは、プレイヤー毎の成績は、対戦ゲームである麻雀ゲームの点棒の点数に応じてポイントとして求めるものである。

具体的には、各プレイヤーには、ゲーム開始時点で 2 0 0 0 0 点分の点棒が仮想的に付与され (いやゆる、配給原点が 2 0 0 0 0 点であり)、ゲーム終了時点での点棒の点数から 2 0 0 0 0 点を減じた点数をポイントとして求める。例えば、ゲーム終了時点での点棒が 3 3 0 0 0 点分ある場合には、+ 1 3 0 0 0 (= 3 3 0 0 0 - 2 0 0 0 0) ポイントと評価し、ゲーム終了時点での点棒が 1 5 0 0 0 点分ある場合には、- 5 0 0 0 (= 1 5 0 0 0 - 2 0 0 0 0) ポイントと評価する。

成績集計部 3 6 1 c は、ゲーム実行評価部 3 6 1 b によって評価されたポイ

ントを集計して累積ポイントを求め、プレイヤ毎の店舗内順位と、店舗毎の全国での順位である店舗順位及び所定の地域内（ここでは、都道府県内）の順位である地域内店舗順位とを求めるものである。具体的には、成績集計部 3 6 1 c は、それぞれ予め設定された過去の所定期間内（ここでは、前月 1 ヶ月間）の成績（前月成績という）を集計して、店舗内順位、店舗順位及び地域内店舗順位（それぞれ、前月店舗内順位、前月店舗順位及び前月地域内店舗順位という）を求めるものである。更に、成績集計部 3 6 1 c は、それぞれ予め設定された現時点までの所定期間内（ここでは、今月 1 日～現時点まで）の成績（今月成績という）とを集計して、店舗内順位、店舗順位及び地域内店舗順位（それぞれ、今月店舗内順位、今月店舗順位及び今月地域内店舗順位という）を求めるものである。

なお、成績集計部 3 6 1 c は、前月店舗内順位、前月店舗順位及び前月地域内店舗順位を、それぞれ予め設定されたタイミングで（ここでは、各月の 1 日に）求め、今月店舗内順位、今月店舗順位及び今月地域内店舗順位を、それぞれ予め設定された所定期間毎（例えば、30 分毎）に求めるものである。また、成績集計部 3 6 1 c は、前月店舗内順位及び今月店舗内順位をプレイヤ識別情報と対応付けてプレイヤ情報記憶部 3 6 2 a に格納し、今月店舗順位及び今月地域内店舗順位と、前月店舗順位及び前月地域内店舗順位とを店舗識別情報と対応付けて店舗情報記憶部 3 6 2 c に格納するものである。

店舗判定部 3 6 1 d は、クライアント端末装置 1 A の端末識別情報に対応する店舗識別情報を端末情報記憶部 3 6 2 b から読み出すと共に、ゲーム実行評価部 3 6 1 b によって受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗識別情報をプレイヤ情報記憶部 3 6 1 a から読み出し、読み出された 2 つの店舗識別情報が一致しているか否かを判定するものである。換言すれば、店舗判定部 3 6 1 d は、プレイヤがプレイするクライアント端末装置 1 A の配設された店舗（プレイ店舗という）と、そのプレイヤが仮想的に所属する店舗（所属店舗という）とが一致しているか否かを判定するものである。

また、店舗判定部 3 6 1 d は、クライアント端末装置 1 A の端末識別情報に対応する店舗識別情報を端末情報記憶部 3 6 2 b から読み出し、ゲーム実行評価部 3 6 1 b によって受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗識別情報をプレイヤ情報記憶部 3 6 1 a から読み出して、読み出された 2 つの店舗識別情報に対応する地域識別情報が一致しているか否かを店舗情報記憶部 3 6 2 c を用いて判定するものである。換言すれば、店舗判定部 3 6 1 d は、プレイヤがプレイするクライアント端末装置 1 A の配設された店舗の配設されている地域（プレイ地域という）と、そのプレイヤが仮想的に所属する店舗の配設されている地域（所属地域という）とが一致しているか否かを判定するものである。なお、ここでは、地域は都道府県である。

制約条件判定部 3 6 1 e は、以下に説明する制約条件 A、B 及び第 1 ～ 第 3 制約条件を満たすか否かの判定をそれぞれ行うものである。まず、制約条件 A は、「ゲーム実行評価部 3 6 1 b によってクライアント端末装置 1 A から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗内順位が第 1 の所定順位内（ここでは、10 位以内）である」との制約条件であり、第 1 制約条件は、「店舗判定部 3 6 1 d によってプレイ店舗及び所属店舗の店舗識別情報が一致すると判定され、且つ、制約条件 A を満たす」との制約条件である。

また、制約条件 B は「ゲーム実行評価部 3 6 1 b によってクライアント端末装置 1 A から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応するプレイヤの店舗内順位が第 1 の所定順位内（ここでは、10 位以内）であり、且つ、ゲーム実行評価部 3 6 1 b によってクライアント端末装置 1 A から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応するプレイヤが仮想的に所属する店舗の地域内店舗順位が第 2 の所定順位内（ここでは、1 位）である」との制約条件であり、第 2 制約条件は、店舗判定部 3 6 1 d によってプレイ店舗及び所属店舗の地域識別情報が一致する（ここでは、プレイ地域と所属地域とが一致する）と判定され、且つ、制約条件 B を満たす」との制約条件である。

更に、第 3 制約条件は、「ゲーム実行評価部 3 6 1 b によってクライアント

端末装置 1 A から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応するプレイヤの店舗内順位が第 1 の所定順位内（ここでは、10 位以内）であり、且つ、ゲーム実行評価部 361 b によってクライアント端末装置 1 A から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応するプレイヤが仮想的に所属する店舗の店舗順位が第 3 の所定順位内（ここでは、1 位）である」との制約条件である。

ガイダンス送信部 361 f は、制約条件判定部 361 e による制約条件 A、B 及び第 1 ～第 3 制約条件の判定結果に応じて、クライアント端末装置 1 又は店舗サーバ装置 2 に対して、所定のガイダンス情報を送信するものである。

まず、ガイダンス送信部 361 f は、制約条件判定部 361 e によって第 3 制約条件を満たすと判定された場合に、第 3 の所定順位内（ここでは、1 位）の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第 1 の所定順位内（ここでは、10 位以内）の店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスをクライアント端末装置 1 A が配設されている店舗内の他のクライアント端末装置 1 A' 及びクライアント端末装置 1 A が配設されている店舗内の店舗サーバ装置 2 A に表示するべく、クライアント端末装置 1 A' に対してクライアント端末装置 1 A のプレイヤのプレイヤ識別情報、店舗内順位情報、店舗識別情報及び店舗順位情報を含むガイダンス情報（以下、総本部ガイダンス情報という）を送信するものである。

また、ガイダンス送信部 361 f は、制約条件判定部 361 e によって第 3 制約条件を満たすと判定された場合に、ゲーム実行評価部 361 b によって対戦相手端末装置（クライアント端末装置 1 B）が決定された際に、第 3 の所定順位内（ここでは、1 位）の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第 1 の所定順位内（ここでは、10 位以内）の店舗内順位を有するプレイヤが対戦相手として決定された旨のガイダンスをクライアント端末装置 1 B に表示するべく、クライアント端末装置 1 B に対してクライアント端末装置 1 A のプレイヤのプレイヤ識別情報、店舗内順位情報、店舗識別情報及び店舗順位情報を含むガイダンス情報（すなわち、総本部ガイダンス情報）を送信するものである。

つぎに、総本部ガイダンス情報が送信されていない場合には、ガイダンス送信部 3 6 1 f は、制約条件判定部 3 6 1 e によって第 2 制約条件を満たすと判定された場合に、第 2 の所定順位内（ここでは 1 位）の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第 1 の所定順位内（ここでは、1 0 位以内）の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスをクライアント端末装置 1 A が配設されている店舗内の他のクライアント端末装置 1 A' 及びクライアント端末装置 1 A が配設されている店舗内の店舗サーバ装置 2 A に表示するべく、クライアント端末装置 1 A' 及び店舗サーバ装置 2 A に対してクライアント端末装置 1 A のプレイヤーのプレイヤー識別情報、店舗内順位情報、店舗識別情報及び地域内店舗順位情報を含むガイダンス情報（以下、本部ガイダンス情報という）を送信するものである。

また、総本部ガイダンス情報が送信されていない場合には、ガイダンス送信部 3 6 1 f は、制約条件判定部 3 6 1 e によって制約条件 B を満たすと判定された場合に、ゲーム実行評価部 3 6 1 b によって対戦相手端末装置（クライアント端末装置 1 B）が決定された際に、第 2 の所定順位内（ここでは、1 位）の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第 1 の所定順位内（ここでは、1 0 位以内）の店舗内順位を有するプレイヤーが対戦相手として決定された旨のガイダンスをクライアント端末装置 1 B に表示するべく、クライアント端末装置 1 B に対してクライアント端末装置 1 A のプレイヤーのプレイヤー識別情報、店舗内順位情報、店舗識別情報及び地域内店舗順位情報を含むガイダンス情報（すなわち、本部ガイダンス情報）を送信するものである。

そして、総本部ガイダンス情報及び本部ガイダンス情報が送信されていない場合に、ガイダンス送信部 3 6 1 f は、制約条件判定部 3 6 1 e によって第 1 制約条件を満たすと判定された場合に、第 1 の所定順位内（ここでは、1 0 位以内）の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスをクライアント端末装置 1 A が配設されている店舗内の他のクライアント端末装置 1 A' 及びクライアント端末装置 1 A が配設されている店舗内の店舗サーバ装

置 2 A に表示するべく、クライアント端末装置 1 A' 及び店舗サーバ装置 2 A に対してクライアント端末装置 1 A のプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報（以下、支部ガイダンス情報という）を送信するものである。

また、総本部ガイダンス情報及び本部ガイダンス情報が送信されていない場合には、ガイダンス送信部 3 6 1 f は、制約条件判定部 3 6 1 e によって制約条件 A を満たすと判定された場合に、ゲーム実行評価部 3 6 1 b によって対戦相手端末装置（クライアント端末装置 1 B）が決定された際に、第 1 の所定順位内（ここでは、10 位以内）の店舗内順位を有するプレイヤーが対戦相手として決定された旨のガイダンスをクライアント端末装置 1 B に表示するべく、クライアント端末装置 1 B に対してクライアント端末装置 1 A のプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報（すなわち、支部ガイダンス情報）を送信するものである。

なお、ガイダンス送信部 3 6 1 f は、ガイダンス情報をクライアント端末装置 1 A' 及び店舗サーバ装置 2 A に対して送信する場合には、クライアント端末装置 1 A' 及び店舗サーバ装置 2 A に割り込み表示するべく、ガイダンス情報に割り込み信号を付加して送信するものである。

ランキング送信部 3 6 1 g は、店舗情報記憶部 3 6 2 c から店舗識別情報及び店舗順位情報を読み出して、店舗順位に応じてソートして店舗ランキング情報を生成し、店舗サーバ装置 2 に送信するものである。

また、ランキング送信部 3 6 1 g は、店舗情報記憶部 3 6 2 c から店舗識別情報、地域識別情報及び地域内店舗順位情報を読み出して、地域内店舗順位に応じてソートして地域毎の（同じ地域識別情報を有する店舗について）地域内店舗ランキング情報を生成し、地域毎の地域内店舗ランキング情報を対応する地域識別情報を有する店舗の店舗サーバ装置 2 に送信するものである。

更に、ランキング送信部 3 6 1 g は、プレイヤー情報記憶部 3 6 2 a からプレイヤー識別情報、店舗内順位情報及び店舗識別情報を読み出して、店舗内順位情

報に応じてソートして、店舗毎の（同じ店舗識別情報を有するプレイヤーについて）店舗内順位ランキング情報を生成し、店舗毎の店舗内順位ランキング情報を対応する店舗識別情報を有する店舗の店舗サーバ装置 2 に送信するものである。

プレイヤー情報記憶部 3 6 2 a は、プレイヤー識別情報と対応付けてプレイヤーが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報、成績集計部 3 6 1 c によって求められる累積ポイント、店舗内順位情報、及び、ゲーム実行評価部 3 6 1 b によって求められる過去のゲーム実行日時情報に対応付けられたポイント情報を格納するものである。

端末記憶部 3 6 2 b は、クライアント端末装置 1 の識別情報である端末識別情報に対応付けて店舗識別情報を格納するものである。ここでは、端末記憶部 3 6 2 b に、予め端末識別情報に対応付けて店舗識別情報が格納されているものとする。店舗情報記憶部 3 6 2 c は、店舗識別情報に対応付けて成績集計部 3 6 1 c によって求められた地域内店舗順位情報及び店舗順位情報を格納するものである。

図 1 0 は、センターサーバ装置 3 の動作の概要を表すフローチャートの一例である。まず、成績集計部 3 6 1 c によって図 1 1 を用いて後述する成績集計処理が行われる（ステップ S 1 0 1）。そして、所属店舗設定部 3 6 1 a によって、クライアント端末装置 1 A からプレイヤー識別情報（プレイヤー ID という）及び端末識別情報（端末 ID という）が受信されたか否かの判定が行われる（ステップ S 1 0 3）。受信されていないと判定された場合（ステップ S 1 0 3 で NO）には、処理が待機状態とされる。受信されたと判定された場合（ステップ S 1 0 3 で YES）には、所属店舗設定部 3 6 1 a によって、クライアント端末装置 1 A から、所属店舗を設定する旨の指示信号が受信されたか否かの判定が行われる（ステップ S 1 0 5）。

指示信号が受信されていない場合（ステップ S 1 0 5 で NO）には、処理がステップ S 1 1 1 に進められる。指示信号が受信された場合（ステップ S 1 0

5でYES)には、所属店舗設定部361aによって、プレイヤー情報記憶部362aに格納されている店舗IDが、ステップS103で受け付けられた端末IDに対応する店舗IDが端末記憶部362bから読み出されて、読み出された店舗IDに変更される(ステップS107)。そして、プレイヤー情報記憶部362aに格納されている累積ポイントが「0」に初期化される(ステップS109)。

ステップS105でNOの場合、または、ステップS109の処理が完了した場合には、図12を用いて後述する店舗順位ガイダンス処理が行われる(ステップS111)。そして、図13を用いて後述する地域内店舗順位ガイダンス処理が行われる(ステップS113)。次いで、図14を用いて後述する店舗内順位ガイダンス処理が行われる(ステップS115)。そして、処理がステップS101に戻り、ステップS101～ステップS115の処理が繰り返し実行される。

図11は、図10に示すフローチャートのステップS101で行われる成績集計処理の詳細フローチャートの一例である。なお、以下の処理は全て成績集計部361cによって行われる。まず、前回ステップS203～ステップS211の処理を行ってから所定時間(ここでは、30分)が経過したか否かの判定が行われる(ステップS201)。30分経過していないと判定された場合(ステップS207でNO)には、処理がリターンされる。30分経過したと判定された場合(ステップS207でYES)には、各プレイヤーの累積ポイントが比較され、プレイヤー順位が求められる(ステップS203)。

そして、各店舗毎に(プレイヤー情報記憶部362aに格納されているプレイヤーの店舗IDを参照して)、店舗に仮想的に所属するプレイヤーの内、ステップS203で求められたプレイヤー順位が高い順に店舗内順位が決定され、プレイヤーIDと対応付けてプレイヤー情報記憶部362aに格納される(ステップS205)。次いで、店舗毎に、店舗内順位が10位以上のプレイヤーの累積ポイントが店舗毎に加算され店舗ポイントが求められる(ステップS207)。

つぎに、ステップS 2 0 7で求められた店舗ポイントが多い順に店舗順位が決定され、店舗IDと対応付けて店舗情報記憶部3 6 2 cに格納される（ステップS 2 0 9）。そして、地域毎に（店舗情報記憶部3 6 2 cに格納されている店舗の地域識別情報を参照して）、店舗ポイントが多い順の地域内店舗順位が決定され、店舗IDと対応付けて店舗情報記憶部3 6 2 cに格納される（ステップS 2 1 1）。

そして、制御部3 6に内蔵された時計（図8では図示省略）から現在の日時情報が読み込まれて、月が変わったか否かの判定が行われる（ステップS 2 1 3）。月が変わっていないと判定された場合（ステップS 2 1 3でNO）には、処理がリターンされる。月が変わったと判定された場合（ステップS 2 1 3でYES）には、プレイヤ情報記憶部3 6 2 aに格納されている各プレイヤの今月順位及び今月成績である今月累計ポイントデータが、それぞれ、前月順位及び前月成績である前月累計ポイントデータに書き込まれ、店舗情報記憶部3 6 2 cに格納されている各店舗の今月順位及び今月地域内店舗順位が、それぞれ、前月順位及び前月地域内店舗順位に書き込まれる（ステップS 2 1 5）。そして、各プレイヤの今月累計ポイントデータが「0」に初期化され（ステップS 2 1 7）、処理がリターンされる。

図12は、図10に示すフローチャートのステップS 1 1 1で行われる店舗順位ガイダンス処理の詳細フローチャートの一例である。まず、制約条件判定部3 6 1 eによって、プレイヤ情報記憶部3 6 2 aからプレイヤIDに対応する店舗IDが読み出される（ステップS 3 0 1）。そして、制約条件判定部3 6 1 eによって、店舗情報記憶部3 6 2 cから店舗IDに対応する店舗順位が読み出される（ステップS 3 0 3）。そして、制約条件判定部3 6 1 eによって、店舗順位が1位であるか否かの判定が行われる（ステップS 3 0 5）。

店舗順位が1位ではないと判定された場合（ステップS 3 0 5でNO）には、処理がリターンされる。店舗順位が1位であると判定された場合（ステップS 3 0 5でYES）には、制約条件判定部3 6 1 eによって、プレイヤ情報記憶

部 3 6 2 a からプレイヤ I D に対応する店舗内順位が読み出される（ステップ S 3 0 7）。そして、制約条件判定部 3 6 1 e によって、店舗内順位が 1 0 位以内（1 位～1 0 位）であるか否かの判定が行われる（ステップ S 3 0 9）。

店舗内順位が 1 0 位以内ではない（1 1 位以下である）と判定された場合（ステップ S 3 0 9 で N O）には、処理がリターンされる。店舗内順位が 1 0 位以内であると判定された場合（ステップ S 3 0 9 で Y E S）には、ガイダンス送信部 3 6 1 f によって、店舗内の他の端末装置（クライアント端末装置 1 A'）に対してプレイヤ I D、店舗内順位、店舗 I D 及び店舗順位（1 位）が割り込み信号を付加されて送信される（ステップ S 3 1 1）。そして、ガイダンス送信部 3 6 1 f によって、店舗内の店舗サーバ装置 2 A に対して、プレイヤ I D、店舗内順位、店舗 I D 及び店舗順位（1 位）が（すなわち、総本部ガイダンス情報が）割り込み信号を付加されて送信される（ステップ S 3 1 5）。

つぎに、制約条件判定部 3 6 1 e によって、ゲーム実行評価部 3 6 1 b により対戦相手となるクライアント端末装置 1 B が決定されたか否かの判定が行われる（ステップ S 3 1 7）。クライアント端末装置 1 B が決定されていないと判定された場合（ステップ S 3 1 7 で N O）には、処理が待機状態とされる。クライアント端末装置 1 B が決定されたと判定された場合（ステップ S 3 1 7 で Y E S）には、ガイダンス送信部 3 6 1 f によって、クライアント端末装置 1 B に対してプレイヤ I D、店舗内順位、店舗 I D 及び店舗順位（1 位）が（すなわち、総本部ガイダンス情報が）送信され（ステップ S 3 1 9）、処理が図 1 0 に示すフローチャートのステップ S 1 0 1 に戻り、ステップ S 1 0 1 以降の処理が実行される。

図 1 3 は、図 1 0 に示すフローチャートのステップ S 1 1 3 で行われる地域内店舗順位ガイダンス処理の詳細フローチャートの一例である。まず、店舗判定部 3 6 1 d によって、プレイヤ情報記憶部 3 6 2 a からプレイヤ I D に対応する店舗 I D が読み出され（ステップ S 4 0 1）、読み出された店舗 I D に対応する地域 I D が店舗情報記憶部 3 6 2 c から読み出される（ステップ S 4 0

3)。次いで、制約条件判定部361eによって、店舗情報記憶部362cからステップS403で読み出された店舗IDに対応する地域内店舗内順位が読み出される（ステップS410）。そして、店舗判定部361dによって、端末情報記憶部362bから端末IDに対応する店舗IDが読み出され（ステップS405）、読み出された店舗IDに対応する地域IDが店舗情報記憶部362cから読み出される（ステップS407）。

次いで、店舗判定部361dによって、ステップS403で読み出された地域IDとステップS407で読み出された地域IDとが一致するか否かの判定が行われる（ステップS409）。地域IDが一致しないと判定された場合（ステップS409でNO）には、処理がリターンされる。地域IDが一致すると判定された場合（ステップS409でYES）には、ステップS404で読み出された地域内店舗順位が1位であるか否かの判定が行われる（ステップS410）。地域内店舗順位が1位ではない（2位以下である）と判定された場合（ステップS410でNO）には、処理がリターンされる。

地域内店舗順位が1位であると判定された場合（ステップS410でYES）には、制約条件判定部361eによって、プレイヤー情報記憶部362aからプレイヤーIDに対応する店舗内順位が読み出される（ステップS411）。そして、制約条件判定部361eによって、店舗内順位が10位以内（1位～10位）であるか否かの判定が行われる（ステップS413）。

店舗内順位が10位以内ではない（11位以下である）と判定された場合（ステップS413でNO）には、処理がリターンされる。店舗内順位が10位以内であると判定された場合（ステップS413でYES）には、ガイダンス送信部361fによって、店舗内の他の端末装置（クライアント端末装置1A'）に対してプレイヤーID、店舗内順位、店舗ID及び地域内店舗順位が割り込み信号を付加されて送信される（ステップS415）。そして、ガイダンス送信部361fによって、店舗内の店舗サーバ装置2Aに対して、プレイヤーID、店舗内順位、店舗ID及び地域内店舗順位（1位）（すなわち、本部ガ

イダンス情報が) が割り込み信号を付加されて送信される (ステップ S 4 1 7)。

つぎに、制約条件判定部 3 6 1 e によって、ゲーム実行評価部 3 6 1 b により対戦相手となるクライアント端末装置 1 B が決定されたか否かの判定が行われる (ステップ S 4 1 9)。クライアント端末装置 1 B が決定されていないと判定された場合 (ステップ S 4 1 9 で NO) には、処理が待機状態とされる。クライアント端末装置 1 B が決定されたと判定された場合 (ステップ S 4 1 9 で YES) には、ガイダンス送信部 3 6 1 f によって、クライアント端末装置 1 B に対してプレイヤ ID、店舗内順位、店舗 ID 及び店舗順位 (1 位) が (すなわち、本部ガイダンス情報が) 送信され (ステップ S 4 2 1)、処理が図 1 0 に示すフローチャートのステップ S 1 0 1 に戻り、ステップ S 1 0 1 以降の処理が実行される。

図 1 4 は、図 1 0 に示すフローチャートのステップ S 1 1 5 で行われる店舗内順位ガイダンス処理の詳細フローチャートの一例である。まず、店舗判定部 3 6 1 d によって、プレイヤ情報記憶部 3 6 2 a からプレイヤ ID に対応する店舗 ID が読み出され (ステップ S 5 0 1)、端末情報記憶部 3 6 2 b から端末 ID に対応する店舗 ID が読み出される (ステップ S 5 0 3)。そして、店舗判定部 3 6 1 d によって、ステップ S 5 0 1 で読み出された店舗 ID とステップ S 5 0 3 で読み出された店舗 ID とが一致するか否かの判定が行われる (ステップ S 5 0 5)。

店舗 ID が一致しないと判定された場合 (ステップ S 5 0 5 で NO) には、処理がリターンされる。店舗 ID が一致すると判定された場合 (ステップ S 5 0 5 で YES) には、制約条件判定部 3 6 1 e によって、プレイヤ情報記憶部 3 6 2 a からプレイヤ ID に対応する店舗内順位が読み出される (ステップ S 5 0 7)。そして、制約条件判定部 3 6 1 e によって、店舗内順位が 1 0 位以内 (1 位 ~ 1 0 位) であるか否かの判定が行われる (ステップ S 5 0 9)。

店舗内順位が 1 0 位以内ではない (1 1 位以下である) と判定された場合

（ステップS 5 0 9でNO）には、処理がリターンされる。店舗内順位が1 0位以内であると判定された場合（ステップS 5 0 9でYES）には、ガイダンス送信部3 6 1 fによって、店舗内の他の端末装置（クライアント端末装置1 A'）に対してプレイヤID及び店舗内順位が割り込み信号を付加されて送信される（ステップS 5 1 1）。そして、ガイダンス送信部3 6 1 fによって、店舗内の店舗サーバ装置2 Aに対して、プレイヤID及び店舗内順位が（すなわち、支部ガイダンス情報が）割り込み信号を付加されて送信される（ステップS 5 1 3）。

つぎに、制約条件判定部3 6 1 eによって、ゲーム実行評価部3 6 1 bにより対戦相手となるクライアント端末装置1 Bが決定されたか否かの判定が行われる（ステップS 5 1 5）。クライアント端末装置1 Bが決定されていないと判定された場合（ステップS 5 1 5でNO）には、処理が待機状態とされる。クライアント端末装置1 Bが決定されたと判定された場合（ステップS 5 1 5でYES）には、ガイダンス送信部3 6 1 fによって、クライアント端末装置1 Bに対してプレイヤID及び店舗内順位が（すなわち、支部ガイダンス情報が）送信され（ステップS 5 1 7）、処理が図1 0に示すフローチャートのステップS 1 0 1に戻り、ステップS 1 0 1以降の処理が実行される。

図1 5、1 6はクライアント端末装置1の動作を表すフローチャートの一例である。なお、以下の処理は特に明記しない限り、ゲーム進行制御部1 6 1 aによって行われる。まず、カードリーダ1 3によって差し込まれた個人カードからプレイヤID（ユーザID）データ等の個人情報が読み出され（ステップS 6 0 1）、プレイヤIDとクライアント端末装置1に付与された端末IDとがセンターサーバ装置3に送信される（ステップS 6 0 3）。そして、所属店舗受付部1 6 1 dによって、センターサーバ装置3からプレイヤID及び端末IDにそれぞれ対応する店舗IDが取得される（ステップS 6 0 5）。

次いで、所属店舗受付部1 6 1 dによって、プレイヤIDに対応する店舗IDである所属店舗IDが有るか（センターサーバ装置3のプレイヤ情報記憶部

362aに格納されているか) 否かの判定が行われる(ステップS607)。所属店舗IDが無いと判定された場合(ステップS607でNO)には、所属店舗受付部161dによって、タッチパネル11aを介してプレイヤの操作が受け付けられて所属店舗IDを端末IDに対応する店舗IDに設定するか否かの判定が行われる(ステップS609)。店舗IDに設定しないと判定された場合(ステップS609でNO)には、処理がステップS619に進む。店舗IDに設定すると判定された場合(ステップS609でYES)には、所属店舗IDを端末IDに対応する店舗IDに設定する旨の指示信号がセンターサーバ装置3に送信され(ステップS611)、処理がステップS619に進む。

ステップS607でYESの場合には、所属店舗受付部161dによって、プレイヤID及び端末IDにそれぞれ対応する店舗IDが一致するか否かの判定が行われる(ステップS613)。店舗IDが一致すると判定された場合(ステップS613でYES)には、処理がステップS619に進む。店舗IDが一致しないと判定された場合(ステップS613でNO)には、所属店舗受付部161dによって、タッチパネル11aを介してプレイヤの操作が受け付けられて所属店舗IDを端末IDに対応する店舗IDに設定するか否かの判定が行われる(ステップS615)。店舗IDに設定しないと判定された場合(ステップS615でNO)には、処理がステップS619に進む。店舗IDに設定すると判定された場合(ステップS615でYES)には、所属店舗IDを端末IDに対応する店舗IDに設定する旨の指示信号がセンターサーバ装置3に送信され(ステップS617)、処理がステップS619に進む。

ステップS609でNO、ステップS613でYES、ステップS615でNOの場合、または、ステップS611又はステップS617の処理が完了した場合には、所属店舗受付部161dによって、プレイヤIDに対応する店舗IDである所属店舗IDが有るか(センターサーバ装置3のプレイヤ情報記憶部362aに格納されているか) 否かの判定が行われる(ステップS619)。所属店舗IDが無いと判定された場合(ステップS619でNO)には、処理

がステップS 6 3 1に進む。所属店舗IDが有ると判定された場合（ステップS 6 1 9でYES）には、プレイヤ情報記憶部3 6 2 aの過去のゲーム実行日時が取得されて前回のゲーム実行日時と現在の日時とを用いて、当月1回目のプレイか（前回のプレイ日時と今回のプレイ日時で月が異なるか）否かの判定が行われる（ステップS 6 2 1）。

当月1回目のプレイではないと判定された場合（ステップS 6 2 1でNO）には、処理がステップS 6 2 5に進む。当月1回目のプレイであると判定された場合（ステップS 6 2 1でYES）には、前月の店舗順位、地域内店舗順位及び店舗内順位がセンターサーバ装置3から取得されて、モニタ1 1に表示される（ステップS 6 2 3）（図1 9、2 0参照）。ステップS 6 2 1でNOの場合、又は、ステップS 6 2 3の処理が終了した場合には、前月の店舗内順位がセンターサーバ装置3から取得され（ステップS 6 2 5）、前月の店舗内順位が1 0位以内であるか否かの判定が行われる（ステップS 6 2 7）。店舗内順位が1 0位以内ではない（1 1位以下である）と判定された場合（ステップS 6 2 7でNO）には、処理がステップS 6 3 1に進む。店舗内順位が1 0位以内であると判定された場合（ステップS 6 2 7でYES）には、店舗内順位が1 0位以内であることを称えるために表示されるVIP待遇画面がモニタ1 1に表示される（ステップS 6 2 9）。

ステップS 6 1 9でNO、ステップS 6 2 7でNO、又はステップS 6 2 9の処理が終了した場合には、タッチパネル1 1 aを介してプレイヤの操作が受け付けられて対戦ゲームへの参加が受け付けられ、参加する旨の情報がセンターサーバ装置3に伝送される（ステップS 6 3 1）。そして、センターサーバ装置3から対戦相手が決定された旨の情報が受信されたか否かの判定が行われる（ステップS 6 3 3）。対戦相手が決定された旨の情報が受信されていない場合（ステップS 6 3 3でNO）には、処理が待機状態とされる。対戦相手が決定された旨の情報が受信された場合（ステップS 6 3 3でYES）には、ガイドンス受信部1 6 1 bによって、センターサーバ装置3から対戦相手に関す

るガイダンス表示の指示情報が受信されたか否かの判定が行われる（ステップ S 6 3 5）。

対戦相手に関するガイダンス表示の指示情報が受信されない場合（ステップ S 6 3 5 で N O）には、処理がステップ S 6 3 9 に進む。対戦相手に関するガイダンス表示の指示情報が受信された場合（ステップ S 6 3 5 で Y E S）には、ガイダンス表示部 1 6 1 c によって、対戦相手に関するガイダンスが表示される（ステップ S 6 3 7）。ステップ S 6 3 5 で N O、又は、ステップ S 6 3 7 の処理が終了した場合には、対戦ゲームが実行される（ステップ S 6 3 9）。そして、対戦ゲームが終了したか否かの判定が行われる（ステップ S 6 4 1）。対戦ゲームが終了していないと判定された場合（ステップ S 6 4 1 で N O）には、処理がステップ S 6 3 9 に戻り、対戦ゲームが継続して実行される。

対戦ゲームが終了したと判定された場合（ステップ S 6 4 1 で Y E S）には、プレイヤー I D に対応する店舗 I D である所属店舗 I D が有るか否かの判定が行われる（ステップ S 6 4 3）。所属店舗 I D が無いと判定された場合（ステップ S 6 4 3 で N O）には、処理がステップ S 6 4 9 に進む。所属店舗 I D が有ると判定された場合（ステップ S 6 4 3 で Y E S）には、ゲーム結果に応じたポイントがセンターサーバ装置 3 へ送信され（ステップ S 6 4 5）、更新後の累積ポイントがセンターサーバ装置 3 から受信され、モニタ 1 1 に表示される（ステップ S 6 4 7）。ステップ S 6 4 3 での N O、または、ステップ S 6 4 7 の処理が終了した場合には、タッチパネル 1 1 a を介してプレイヤーの操作が受け付けられてプレイを継続するか否かの判定が行われる（ステップ S 6 4 9）。プレイを継続すると判定された場合（ステップ S 6 4 9 で Y E S）には、処理がステップ S 6 3 1 に戻り、ステップ S 6 3 1 ～ステップ S 6 4 7 の処理が繰り返し実行される。プレイを継続しないと判定された場合（ステップ S 6 4 9 で N O）には、処理が終了される。

図 1 7 は、クライアント端末装置 1 において割り込み信号によって発生するガイダンス表示処理のフローチャートの一例である。まず、ガイダンス受信部

1 6 1 bによってガイダンス情報が受信されたか否かの判定が行われる（ステップS 7 0 1）。受信されていないと判定された場合（ステップS 7 0 1でN O）には、処理が待機状態とされる。受信されたと判定された場合（ステップS 7 0 1でY E S）には、ガイダンス表示部1 6 1 cによって、ステップS 7 0 1で受信されたガイダンス情報が図1 2に示す店舗内順位ガイダンス処理によるガイダンス情報（＝支部ガイダンス情報）か否かの判定が行われる（ステップS 7 0 3）。

支部ガイダンス情報であると判定された場合（ステップS 7 0 3でY E S）には、ガイダンス表示部1 6 1 cによって、プレイヤーID及び店舗内順位がガイダンス表示され（ステップS 7 0 5）、処理がリターンされる。支部ガイダンス情報ではないと判定された場合（ステップS 7 0 3でN O）には、ガイダンス表示部1 6 1 cによって、ステップS 7 0 1で受信されたガイダンス情報が図1 3に示す地域内順位ガイダンス処理によるガイダンス情報（＝本部ガイダンス情報）か否かの判定が行われる（ステップS 7 0 7）。

本部ガイダンス情報であると判定された場合（ステップS 7 0 7でY E S）には、ガイダンス表示部1 6 1 cによって、プレイヤーID、店舗内順位、店舗ID及び地域内店舗順位（1位）がガイダンス表示され（ステップS 7 0 9）、処理がリターンされる。本部ガイダンス情報ではない（すなわち、総本部ガイダンス情報である）と判定された場合（ステップS 7 0 7でN O）には、ガイダンス表示部1 6 1 cによって、プレイヤーID、店舗内順位、店舗ID及び店舗順位（1位）がガイダンス表示され（ステップS 7 1 1）、処理がリターンされる。

図1 8～図2 5はクライアント端末装置1のモニタ1 1に表示される種々の画面の画面図の一例である。図1 8は、図1 5に示すフローチャートのステップS 6 1 1及びステップS 6 1 5で表示される所属店舗設定画面の画面図の一例である。所属店舗設定画面6 0 0には、画面略中央部にポイントに関する説明を表示するポイント説明部6 0 1が表示され、ポイント説明部6 0 1の下側

に地域 I D 及び店舗 I D が表示される店舗表示部 6 0 2 が表示され、店舗表示部 6 0 2 の下側に、店舗表示部 6 0 2 に表示された店舗を所属店舗に設定する場合に押下される Y E S ボタン 6 0 3 と、店舗表示部 6 0 2 に表示された店舗を所属店舗に設定しない場合に押下される N O ボタン 6 0 4 とが表示されている。

店舗表示部 6 0 2 には、「兵庫県本部 A B C ゲームセンター」と表示され、この店舗の地域 I D が「兵庫県」であり、店舗 I D が「A B C ゲームセンター」であり、「本部」と表示されていることから、この店舗は地域内店舗順位が 1 位の店舗であることがわかる。プレイヤは、店舗表示部 6 0 2 によって、現在プレイしているクライアント端末装置 1 が配設されている店舗の地域 I D 及び店舗 I D を確認して、この店舗を所属店舗に設定することを所望する場合には、Y E S ボタン 6 0 3 を押下することによって、この店舗を所属店舗に設定することができる。

図 1 9 は、図 1 6 に示すフローチャートのステップ S 6 2 3 で表示される所属店舗成績表示画面の画面図の一例である。所属店舗成績表示画面 6 1 0 には、画面上部に前月の店舗成績の表示であることを示すタイトル表示部 6 1 4 が表示され、画面略中央部には、地域内店舗順位が 1 位であったことを示す本部表示部 6 1 1 が表示され、本部表示部 6 1 1 の下側には、前月の店舗成績の詳細情報を表示する店舗成績説明部 6 1 2 が表示され、店舗成績説明部 6 1 2 の下側には前月の店舗順位及び地域内店舗順位を表示する店舗順位表示部 6 1 3 が表示されている。

本部表示部 6 1 1 には、『A B C ゲームセンターは「兵庫県本部」となりました』と表示され、プレイヤの所属店舗である「A B C ゲームセンター」の前月の地域内店舗順位が 1 位であったことが分かる。また、店舗店舗順位表示部 6 1 3 には、「県内」の欄に「1 位／1 2 3 店舗」と表示されており、地域内（県内）に配設されている 1 2 3 店舗の中で、この店舗（A B C ゲームセンター）の前月の地域内店舗順位が 1 位であることが分かる。更に、「全国」の欄

に「2位／1 2 3 4店舗」と表示されており、全国に配設されている1 2 3 4店舗の中でこの店舗の前月の店舗順位が2位であることが分かる。なお、店舗成績説明部6 1 2には、前月の店舗累積ポイント等の情報が表示されている。

図20は、図16に示すフローチャートのステップS 6 2 3で表示される店舗内成績表示画面の画面図の一例である。店舗内成績表示画面6 2 0には、画面上部に前月の店舗内成績の表示であることを示すタイトル表示部6 2 1が表示され、画面略中央部には、店舗内順位が1位であったことを示す店舗内成績表示部6 2 2が表示され、店舗内成績表示部6 2 2の下側には、店舗内成績に関する説明を表示する説明表示部6 2 3が表示されている。店舗内成績表示部6 2 2には、「あなたは、ABCゲームセンターで第1位となりました」と表示され、プレイヤーの前月の店舗内順位が1位であることが分かる。

図21は、図16に示すフローチャートのステップS 6 2 9で表示されるVIP表示画面の画面図の一例である。VIP表示画面6 3 0には、画面略中央部に、プレイヤー情報が表示されるプレイヤー情報表示部6 3 1が表示されている。プレイヤー情報表示部6 3 1には、プレイヤーの所属店舗の店舗IDを表示する店舗ID表示部6 3 1 aと、プレイヤーの店舗内順位を表示する店舗内順位表示部6 3 1 bと、プレイヤーのプレイヤーIDを表示するプレイヤーID表示部6 3 1 cが表示されている。

店舗ID表示部6 3 1 aには、「ABCゲームセンター」と表示され、プレイヤーの所属店舗の店舗IDが「ABCゲームセンター」であることがわかる。また、店舗内順位表示部6 3 1 bには、「店内No. 1雀士」と表示され、プレイヤーの前月の店舗内順位が1位であることが分かる。更に、プレイヤーID表示部6 3 1 cには、「たろう殿」と表示され、このプレイヤーのプレイヤーIDが「たろう」であることが分かる。この画面は、店舗内順位が10位以内のプレイヤーにのみ表示されるため、プレイヤーの店舗内順位への関心が高められると共に、店舗内順位が10位以内のプレイヤーはこの画面が表示されることによって射幸心が煽られる。

図 2 2 は、図 1 6 に示すフローチャートのステップ S 6 3 1 で表示される参加受付画面の画面図の一例である。参加受付画面 6 4 0 には、画面左側にプレイするゲームの選択を受け付けるゲーム選択ボタン 6 4 1 が表示され、画面右下にプレイヤの現在までの今月の成績を表示する成績表示部 6 4 2 が表示されている。成績表示部 6 4 2 には、プレイヤの順位（全国順位）を表示する順位表示部 6 4 2 a と、プレイヤの今月の店舗内順位を表示する店舗内順位表示部 6 4 2 b と、プレイヤより店舗内順位が上位の 3 名のプレイヤ ID を表示する上位者表示部 6 4 2 c とが表示されている。

プレイヤはゲーム選択ボタン 6 4 1 のいずれかを押下することによってプレイを所望するゲームを選択することができる。また、順位表示部 6 4 2 a には、「全国 1 0 0 位」と表示され、プレイヤの今月の全国順位が 1 0 0 位であることが分かる。更に、店舗内順位表示部 6 4 2 b には、「店内 1 0 位」と表示され、プレイヤの今月の店舗内順位が 1 0 位であることが分かる。加えて、上位者表示部 6 4 2 c には、プレイヤの今月の店舗内順位（1 0 位）より上位（7 位～9 位）の 3 名のプレイヤ ID が表示され、店舗内の競争相手のプレイヤ ID を確認することができる。

図 2 3 は、図 1 6 に示すフローチャートのステップ S 6 3 7 で表示される対戦相手表示画面の画面図の一例である。対戦相手表示画面 6 5 0 には、画面下部にプレイヤのプレイヤ ID 等のプレイヤ情報を表示するプレイヤ情報表示部 6 5 1 が表示され、画面右側に下家（シモチャ）のプレイヤのガイダンス情報を表示するガイダンス表示部 6 5 2 が表示され、画面上側及び左側にそれぞれ対面（トイメン）及び上家（カミチャ）のプレイヤのプレイヤ ID 等のプレイヤ情報を表示する対戦相手表示部 6 5 3 が表示されている。

プレイヤ情報表示部 6 5 1 には、「たろう」と表示され、プレイヤ ID が「たろう」であることを確認することができる。また、ガイダンス表示部 6 5 2 には、「総本部 No. 1 雀士」と表示され、店舗順位が 1 位の店舗を所属店舗とする店舗内順位が 1 位のプレイヤが対戦相手として決定されたことがわか

る。更に、対戦相手表示部 6 5 3 に表示された情報によりガイダンス表示部 6 5 2 に表示されたプレイヤ以外の対戦相手を確認することができる。

図 2 4 は、図 1 6 に示すフローチャートのステップ S 6 3 9 で表示される対戦画面の画面図の一例である。対戦画面 6 6 0 には、画面下側に、リーチをかける場合に押下されるリーチボタン P B B と、チーをする場合に押下されるチーボタン P B C と、ポンをする場合に押下されるポンボタン P B D と、カンをする場合に押下されるカンボタン P B E と、上がり宣言する場合に押下される上がりボタン P B F と、場を進行させる場合に押下される進行ボタン P B G と、他のプレイヤの捨て牌に対して鳴かないか否かの選択を変更する場合に押下される鳴変更ボタン P B H とが表示されている。

また、対戦画面 6 6 0 には、画面下側にプレイヤの手牌を表わすオブジェクトである手牌オブジェクト 6 6 1 が立牌状態で表示され、画面上側及び左右両側に対戦者の手牌を表わすオブジェクトである対戦者手牌オブジェクト 6 6 3 が立牌状態で表示されている。更に、対戦画面 6 6 0 には、画面略中央にドラ表示牌を含む山を表わす山オブジェクト 6 6 4 と、山オブジェクト 6 6 4 の周囲に捨て牌を表わすオブジェクトである捨て牌オブジェクト 6 6 2 とが表示されている。手牌オブジェクト 6 6 1 の種類を表わす種類表示面がカメラ視点側を向いているため、プレイヤは対戦画面 6 6 0 によって、手牌オブジェクト 6 6 1 の種類を確認することができる。例えば、左から 2 番目の手牌オブジェクトの種類は、「五萬」である。

更に、対戦画面 6 6 0 には、山オブジェクト 6 6 4 と捨て牌オブジェクト 6 6 2 との間に各プレイヤのプレイヤ ID を表示するプレイヤ ID 表示部 N P が表示され、プレイヤの下家（シモチャ）の対戦者のプレイヤ ID 表示部 N P の下側には場を表わす風マーク P R M が表示されている。プレイヤ ID 表示部 N P によって、例えばプレイヤのプレイヤ ID が「すぎくおう」であり、プレイヤの上家（カミチャ）の対戦者のプレイヤ ID が「ななちゃん」であることが分かる。また、風マーク P R M によって、その表示文字が「東」であることが

ら場が東場であることが分かる。

加えて、対戦画面 660 には、画面上部にガイダンス情報を表示するガイダンス表示部 665 が表示されている。ガイダンス表示部 665 には、『店内 No. 1 雀士「たろう」殿 御来店!』と表示され、現在プレイヤー（プレイヤー ID が「すざくおう」であるプレイヤー）のプレイしているクライアント端末装置 1 が配設されている店舗の別のクライアント端末装置 1 で、この店舗が所属店舗であり店舗内順位が 1 位のプレイヤー（プレイヤー ID が「たろう」のプレイヤー）がプレイを始めたことが分かる。

図 25 は、図 16 に示すフローチャートのステップ S647 で表示される対戦結果表示画面の画面図の一例である。対戦結果表示画面 670 には、画面下部にプレイヤーのプレイヤー ID 及び点棒の点数等を表示するプレイヤー情報表示部 671 が表示され、画面右側、画面上側及び左側にそれぞれ下家（シモチャ）、対面（トイメン）及び上家（カミチャ）のプレイヤーのプレイヤー ID 点棒の点数等を表示する対戦相手表示部 672 と、画面右下部に、プレイヤーの対戦結果を反映した累積ポイントを表示する累積ポイント表示部 673 とが表示されている。

また、プレイヤー情報表示部 671 には、プレイヤーのプレイヤー ID を表示するプレイヤー ID 表示部 671a と、対戦結果としての点棒の点数を表示する点数表示部 671b と、点棒の点数から求められるポイントを表示するポイント表示部 671c とが表示されている。点数表示部 671b には、「33000」と表示され、対戦結果としての点棒の点数が 33000 点であることが分かる。また、ポイント表示部 671c には「+13000」と表示され、対戦結果としてのポイントが +13000（ $=33000 - 20000$ ）であることが分かる。更に、累積ポイント表示部 673 には、「136000P（店内 7 位）」と表示され、この対戦の結果、プレイヤーの累積ポイントが 136000P となり、店舗内順位が 7 位となったことが分かる。

図 26 は、店舗サーバ装置 2 の動作を表すフローチャートの一例である。ま

ず、ガイダンス受信部 2 6 1 a によって、制御部 2 6 に内蔵された時計（図 6 では図示省略）から現在の日時情報が読み込まれて、月の初日（1 日）であるか否かの判定が行われる（ステップ S 8 0 1）。月の初日ではない判定された場合（ステップ S 8 0 1 で N O）には、処理がステップ S 8 0 5 に進められる。月の初日である判定された場合（ステップ S 8 0 1 で Y E S）には、ガイダンス受信部 2 6 1 a によって、センターサーバ装置 3 から前月分の店舗内順位情報、店舗順位情報及び地域内店舗順位情報（すなわち、前月分ランキング情報）が取得される（ステップ S 8 0 3）。

ステップ S 8 0 1 で N O の場合、または、ステップ S 8 0 3 の処理が終了した場合には、ガイダンス受信部 2 6 1 a によって、センターサーバ装置 3 から今月分の店舗内順位情報、店舗順位情報及び地域内店舗順位情報（すなわち、今月分ランキング情報）が取得される（ステップ S 8 0 5）。そして、ガイダンス表示部 2 6 1 b によって、前月分の店舗内順位情報（すなわち、前月分店舗内順位ランキング情報）が表示され（ステップ S 8 0 7）た後、所定時間後（例えば、3 分後）に、今月分の店舗内順位情報（すなわち、今月分店舗内順位ランキング情報）が表示される（ステップ S 8 0 9）。

次いで、所定時間後（例えば、3 分後）に、ガイダンス表示部 2 6 1 b によって、前月分の地域内店舗順位情報（すなわち、前月分地域内店舗順位ランキング情報）が表示され（ステップ S 8 1 1）た後、所定時間後（例えば、3 分後）、今月分の地域内店舗順位情報（すなわち、今月分地域内店舗順位ランキング情報）が表示される（ステップ S 8 1 3）。そして、所定時間後（例えば、3 分後）に、ガイダンス表示部 2 6 1 b によって、前月分の店舗順位情報（すなわち、前月分店舗順位ランキング情報）が表示され（ステップ S 8 1 5）た後、所定時間後（例えば、3 分後）、今月分の店舗順位情報（すなわち、今月分店舗順位ランキング情報）が表示される（ステップ S 8 1 7）。

つぎに、ガイダンス受信部 2 6 1 a によって、ステップ S 8 0 5 での処理を行ってから 3 0 分以上経過したか否かの判定が行われる（ステップ S 8 0 9）。

30分以上経過していないと判定された場合（ステップS809でNO）には、処理がステップS807に戻り、ステップS807～ステップS817の処理が繰り返し実行される。30分以上経過したと判定された場合（ステップS809でYES）には、処理がステップS805に戻り、ステップS805～ステップS817の処理が繰り返し実行される。

図27～図31は、店舗サーバ装置2のモニタ21に表示される種々の画面の画面図の一例である。図27は、図26に示すフローチャートのステップS807で表示される前月分店舗内順位ランキング画面の画面図の一例である。前月分店舗内順位ランキング画面700には、画面略中央部に、前月分店舗内順位ランキングを表示するランキング表示部701と、画面上部及び画面下部に、店舗サーバ装置2の配設された店舗内の（ここでは、8台の）クライアント端末装置1の情報を表示する端末情報表示部702とが表示されている。

ランキング表示部701には、画面左側から順に、店舗内順位を下側に向けて降順に表示する順位表示部701aと、プレイヤーIDを表示するID表示部701bと、累計ポイントを表示するポイント表示部701cとが表示されている。例えば、店舗内順位が1位のプレイヤーIDは「たろう」であって、累計ポイントが「123200P」であることがわかる。つまり、ランキング表示部701に表示された情報によって、店舗内順位毎のプレイヤーID及び累計ポイント等を確認することができる。

図28は、図26に示すフローチャートのステップS809で表示される今月分店舗内順位ランキング画面の画面図の一例である。今月分店舗内順位ランキング画面710には、画面略中央部に、今月分店舗内順位ランキングを表示するランキング表示部711と、画面上部及び画面下部に、店舗サーバ装置2の配設された店舗内の（ここでは、8台の）クライアント端末装置1の情報を表示する端末情報表示部712とが表示されている。

ランキング表示部711には、画面左側から順に、店舗内順位を下側に向けて降順に表示する順位表示部711aと、プレイヤーIDを表示するID表示部

7 1 1 b と、前月の店舗内順位が 1 0 位以内であった場合に前月の店舗内順位を表示する前月順位表示部 7 1 1 c と、現時点までの累計ポイントを表示するポイント表示部 7 1 1 d とが表示されている。例えば、店舗内順位が 1 0 位のプレイヤー ID は「たろう」であって、累計ポイントが「1 1 0 0 0 P」であり、前月の店舗内順位は 1 位であることがわかる。つまり、ランキング表示部 7 1 1 に表示された情報によって、店舗内順位毎のプレイヤー ID、累計ポイント及び前月の店舗内順位等を確認することができる。

図 2 9 は、図 2 6 に示すフローチャートのステップ S 8 1 5 で表示される前月分店舗順位ランキング画面の画面図の一例である。前月分店舗順位ランキング画面 7 2 0 には、画面略中央部に、前月分店舗順位ランキングを表示するランキング表示部 7 2 1 と、画面上部及び画面下部に、店舗サーバ装置 2 の配設された店舗内の（ここでは、8 台の）クライアント端末装置 1 の情報を表示する端末情報表示部 7 2 2 とが表示されている。

ランキング表示部 7 2 1 には、画面左側から順に、店舗順位を下側に向けて降順に表示する順位表示部 7 2 1 a と、店舗の配設されている地域 ID（都道府県名）を表示する地域表示部 7 2 1 b と、店舗 ID を表示する ID 表示部 7 2 1 c と、店舗の累計ポイントを表示するポイント表示部 7 2 1 d とが表示されている。例えば、店舗順位が 2 位の店舗 ID は「A B C ゲームセンター」であって、地域 ID は兵庫（県）であって、店舗の累計ポイントが「1 2 1 3 1 0 0 P」であることがわかる。つまり、ランキング表示部 7 0 1 に表示された情報によって、店舗順位毎の店舗 ID、地域 ID 及び累計ポイント等を確認することができる。

図 3 0 は、図 2 6 に示すフローチャートのステップ S 8 1 7 で表示される今月分店舗順位ランキング画面の画面図の一例である。今月分店舗順位ランキング画面 7 3 0 には、画面略中央部に、今月分店舗順位ランキングを表示するランキング表示部 7 3 1 と、画面上部及び画面下部に、店舗サーバ装置 2 の配設された店舗内の（ここでは、8 台の）クライアント端末装置 1 の情報を表示す

る端末情報表示部 7 3 2 とが表示されている。

ランキング表示部 7 3 1 には、画面左側から順に、店舗順位を下側に向けて降順に表示する順位表示部 7 3 1 a と、店舗の配設されている地域 I D（都道府県名）を表示する地域表示部 7 3 1 b と、店舗 I D を表示する I D 表示部 7 3 1 c と、前月の店舗名称（総本部、本部、支部の別）を表示する店舗名称表示部 7 3 1 d と、店舗の現時点までの累計ポイントを表示するポイント表示部 7 2 1 e とが表示されている。例えば、店舗順位が 2 位の店舗 I D は「A B C ゲームセンター」であって、地域 I D は兵庫（県）であって、前月の店舗名称は「本部」であり、店舗の現時点までの累計ポイントが「9 0 0 0 0 P」であることがわかる。つまり、ランキング表示部 7 3 1 に表示された情報によって、店舗順位毎の店舗 I D、地域 I D、前月の店舗名称及び累計ポイント等を確認することができる。

図 3 1 は、割り込み信号に応じて表示されるガイダンス表示画面の画面図の一例である。ガイダンス表示画面 7 4 0 には、画面略中央部に、割り込み信号を付与されてセンターサーバ装置 3 から送信されたガイダンス情報を表示するガイダンス表示部 7 4 1 と、画面上部及び画面下部に、店舗サーバ装置 2 の配設された店舗内の（ここでは、8 台の）クライアント端末装置 1 の情報を表示する端末情報表示部 7 4 2 とが表示されている。

ガイダンス表示部 7 4 1 には、プレイヤー I D を表示するプレイヤー I D 表示部 7 4 1 a と、プレイヤーの店舗内順位等を表示する順位表示部 7 4 1 b とが表示されている。プレイヤー I D 表示部 7 4 1 a には「たろう」と表示され、順位表示部 7 4 1 b には、「店内 N o. 1 雀士来店！」と表示されているため、このガイダンス表示画面 7 4 0 が表示されている店舗サーバ装置 2 の配設された店舗を所属店舗とし、店舗内順位が 1 位の「たろう」というプレイヤー I D のプレイヤーが、この店舗でプレイを始めたことが分かる。

上述のように、第 1 の所定順位内（ここでは、1 0 位以内）の店舗内順位を有するプレイヤーが、仮想的に所属する店舗内のクライアント端末装置 1 A でゲ

ームを開始する場合に、当該店舗内の他のクライアント端末装置 1 A' に第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスが図 2 4 に示す対戦画面 6 6 0 のガイダンス表示部 6 6 5 のように表示されるため、クライアント端末装置 1 A' でゲームを行っているプレイヤーは、当該店舗に仮想的に所属し、第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが当該店舗内でゲームを開始することを確認することができる。

従って、クライアント端末装置 1 A が配設されている店舗内の他のクライアント端末装置 1 A' でプレイしているプレイヤーは、当該店舗に仮想的に所属する店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤーを具体的に知ることができるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

また、店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤーは、仮想的に所属する店舗内でゲームを開始する際に、当該店舗内の他のクライアント端末装置 1 A' でプレイしているプレイヤーに対して自分の店舗内順位が第 1 の所定順位内であることをアピールできるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的にゲームの興趣性が高められる。更に、店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤーは、仮想的に所属する店舗内でゲームを開始する際に、図 2 1 に示す V I P 表示画面 6 3 0 が表示されるために、店舗内順位に対する関心が更に高められると共に射幸心が煽られ、更に効果的にゲームの興趣性が高められる。

更に、第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがクライアント端末装置 1 A で対戦ゲームを開始する場合に、対戦相手のクライアント端末装置 1 B が決定された際に、第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが対戦相手として決定された旨のガイダンスが図 2 3 に示す対戦相手表示画面 6 5 0 のガイダンス表示部 6 5 2 のように表示されるため、クライアント端末装置 1 B でゲームを行っているプレイヤーは、第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが対戦相手であることを確認することができる。

従って、クライアント端末装置 1 B でプレイしているプレイヤは、店舗内順位が第 1 の所定順位内（ここでは、10 位以内）のプレイヤと対戦することを知ることができるため、店舗内順位に対する関心が高められ、効果的に対戦ゲームの興趣性が高められる。

また、店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤは、ゲームを開始する際に、対戦相手となるクライアント端末装置 1 B でプレイしているプレイヤに対して自分の店舗内順位が第 1 の所定順位内であることをアピールできるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的に対戦ゲームの興趣性が高められる。

特に、対戦相手となるクライアント端末装置 1 B として、店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤがプレイするクライアント端末装置 1 A と同一の店舗内に配設されている他のクライアント端末装置 1 A' が決定された場合には、対戦相手となるクライアント端末装置 1 B（ここでは、クライアント端末装置 1 A'）でプレイしているプレイヤは、プレイしているクライアント端末装置 1 A' が配設されている店舗の店舗内順位が第 1 の所定順位内（例えば、10 位以内）のプレイヤを具体的に知ることができるため、店舗内順位に対する関心が更に高められると共に競争意欲が掻き立てられ、更に効果的にゲームの興趣性が高められる。

加えて、第 1 の所定順位内（ここでは、10 位以内）の店舗内順位を有するプレイヤが、仮想的に所属する店舗内のクライアント端末装置 1 A でゲームを開始する場合に、当該店舗内の店舗サーバ装置 2 に第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスが図 31 に示すガイダンス表示画面 740 のガイダンス表示部 741 ように表示されるため、当該店舗内にいるプレイヤ及び観戦者は、当該店舗に仮想的に所属し、第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが当該店舗内でゲームを開始することを確認することができる。

従って、クライアント端末装置 1 A が配設されている店舗内にいるプレイヤ

及び観戦者は、当該店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤを具体的に知ることができるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

また、店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤは、仮想的に所属する店舗内でゲームを開始する際に、当該店舗内にいるプレイヤ及び観戦者に対して自分の店舗内順位が第1の所定順位内であることをアピールできるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

更に、第2の所定順位内（ここでは1位）の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し、第1の所定順位内（ここでは、10位以内）の店舗内順位を有するプレイヤが、仮想的に所属する店舗と同一の地域識別情報を有する（同一の地域に配設されている）店舗内のクライアント端末装置1Aでゲームを開始する場合に、当該店舗内の他のクライアント端末装置1A'に、第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスが図24に示す対戦画面660のガイダンス表示部665のように表示されるため、クライアント端末装置1A'でゲームを行っているプレイヤは、第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが当該店舗内でゲームを開始することを確認することができる。

従って、クライアント端末装置1Aが配設されている店舗内の他のクライアント端末装置1A'でプレイしているプレイヤは、当該店舗と同一の地域識別情報を有し（同一の地域に配設されており）、地域内店舗順位が第2の所定順位内（例えば、1位）である店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第1の所定順位内（例えば、10位以内）のプレイヤを具体的に知ることができるため、地域内店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

また、地域内店舗順位が第2の所定順位内の店舗に仮想的に所属し、店舗内

順位が第 1 の所定順位内のプレイヤは、仮想的に所属する店舗と同一の地域識別情報を有する（同一の地域に配設されている）店舗内でゲームを開始する際に、当該店舗内のクライアント端末装置 1 A' でプレイしているプレイヤに対して自分が仮想的に所属している店舗の地域内店舗順位が第 2 の所定順位内であって、自分の店舗内順位が第 1 の所定順位内であることをアピールできるため、地域内店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

加えて、仮想的に所属する店舗の地域内店舗順位が第 2 の所定順位内であり第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがクライアント端末装置 1 A で対戦ゲームを開始する場合に、対戦相手のクライアント端末装置 1 B が決定された際に、クライアント端末装置 1 B に、第 2 の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが対戦相手として決定された旨のガイダンスが図 2 3 に示す対戦相手表示画面 6 5 0 のガイダンス表示部 6 5 2 のように表示されるため、クライアント端末装置 1 B でゲームを行っているプレイヤは、第 2 の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが対戦相手であることを確認することができる。

従って、対戦相手となるクライアント端末装置 1 B でプレイしているプレイヤは、第 2 の所定順位内の地域内店舗順位（ここでは、1 位）を有する店舗（すなわち、本部）に仮想的に所属し店舗内順位が第 1 の所定順位内（ここでは、1 0 位以内）のプレイヤと対戦することを知ることができるため、地域内店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められ、効果的に対戦ゲームの興趣性が高められる。

また、第 2 の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤは、ゲームを開始する際に、対戦相手となるクライアント端末装置 1 B でプレイしているプレイヤに対して、自分が仮想的に所属している店舗の地域内店舗順位が第 2 の所定順位内であって、自

分の店舗内順位が第1の所定順位内であることをアピールできるため、地域内店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的に対戦ゲームの興趣性が高められる。

特に、対戦相手となるクライアント端末装置1Bとして、第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーがプレイするクライアント端末装置1Aと同一の店舗内に配設されている他のクライアント端末装置1A'が決定された場合には、対戦相手となるクライアント端末装置1B（ここでは、クライアント端末装置1A'）でプレイしているプレイヤーは、プレイしているクライアント端末装置1A'が配設されている店舗と同一の地域識別情報を有し（同一の地域に配設されており）、地域内店舗順位が第2の所定順位内である店舗に仮想的に所属し店舗内順位が第1の所定順位内（例えば、10位以内）のプレイヤーを具体的に知ることができるため、地域内店舗順位及び店舗内順位に対する関心が更に高められると共に競争意欲が掻き立てられ、更に効果的にゲームの興趣性が高められる。

更に、第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し、第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが、仮想的に所属する店舗と同一の地域識別情報を有する（同一の地域に配設されている）店舗内のクライアント端末装置1Aでゲームを開始する場合に、当該店舗内の店舗サーバ装置2に、第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスが図31に示すガイダンス表示画面740のガイダンス表示部741のように表示されるため、当該店舗内にいるプレイヤー及び観戦者は、第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが当該店舗内でゲームを開始することを確認することができる。

従って、クライアント端末装置1Aが配設されている店舗内にいるプレイヤー及び観戦者は、当該店舗と同一の地域識別情報を有し（同一の地域に配設され

ており）、地域内店舗順位が第２の所定順位内（ここでは、１位）である店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第１の所定順位内（ここでは、１０位以内）のプレイヤを具体的に知ることができるため、地域内店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

また、地域内店舗順位が第２の所定順位内の店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第１の所定順位内のプレイヤは、仮想的に所属する店舗と同一の地域識別情報を有する（同一の地域に配設されている）店舗内でゲームを開始する際に、当該店舗内にいるプレイヤ及び観戦者に対して自分が仮想的に所属している店舗の地域内店舗順位が第２の所定順位内であって、自分の店舗内順位が第１の所定順位内であることをアピールできるため、地域内店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

加えて、第３の所定順位内（ここでは、１位）の店舗順位を有する店舗（すなわち、総本部）に仮想的に所属し、第１の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが、クライアント端末装置１Ａでゲームを開始する場合に、当該店舗内の他のクライアント端末装置１Ａ’に、第３の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第１の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスが図２４に示す対戦画面６６０のガイダンス表示部６６５のように表示されるため、前記他のゲーム端末装置でゲームを行っているプレイヤは、第３の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第１の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが当該店舗内でゲームを開始することを確認することができる。

従って、クライアント端末装置１Ａが配設されている店舗内の他のクライアント端末装置１Ａ’でプレイしているプレイヤは、店舗順位が第３の所定順位内（ここでは、１位）である店舗（すなわち、総本部）に仮想的に所属し、店舗内順位が第１の所定順位内（ここでは、１０位以内）のプレイヤを具体的に

知ることができるため、店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

また、店舗順位が第3の所定順位内の店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤは、任意の店舗においてゲームを開始する際に、当該店舗内のゲーム端末装置でプレイしているプレイヤに対して自分が仮想的に所属している店舗の店舗順位が第3の所定順位内であって、自分の店舗内順位が第1の所定順位内であることをアピールできるため、店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

更に、仮想的に所属する店舗の店舗順位が第3の所定順位内であり第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがクライアント端末装置1Aで対戦ゲームを開始する場合に、対戦相手となるクライアント端末装置1Bが決定された際に、クライアント端末装置1Bに、第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗（すなわち、総本部）に仮想的に所属し第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが対戦相手として決定された旨のガイダンスが図23に示す対戦相手表示画面650のガイダンス表示部652のように表示されるため、クライアント端末装置1Bでゲームを行っているプレイヤは、第3の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが対戦相手であることを確認することができる。

従って、対戦相手となるクライアント端末装置1Bでプレイしているプレイヤは、第3の所定順位内（ここでは、1位）の店舗順位を有する店舗（すなわち、総本部）に仮想的に所属し店舗内順位が第1の所定順位内（ここでは、10位以内）のプレイヤと対戦することを知ることができるため、店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められ、効果的に対戦ゲームの興趣性が高められる。

また、第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤは、ゲームを開始する際に、対戦相手となる

対戦相手であるクライアント端末装置 1 B でプレイしているプレイヤに対して、自分が仮想的に所属している店舗の店舗順位が第 3 の所定順位内であって、自分の店舗内順位が第 1 の所定順位内であることをアピールできるため、店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的に対戦ゲームの興趣性が高められる。

特に、対戦相手となるクライアント端末装置 1 B として、第 3 の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤがプレイするクライアント端末装置 1 A と同一の店舗内に配設されている他のクライアント端末装置 1 A' が決定された場合には、対戦相手となるクライアント端末装置 1 B（ここでは、クライアント端末装置 1 A'）でプレイしているプレイヤは、店舗順位が第 3 の所定順位内である店舗に仮想的に所属し店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤを具体的に知ることができるため、店舗順位及び店舗内順位に対する関心が更に高められると共に競争意欲が掻き立てられ、更に効果的にゲームの興趣性が高められる。

加えて、第 3 の所定順位内の店舗順位を有する店舗（すなわち、総本部）に仮想的に所属し、第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが、クライアント端末装置 1 A でゲームを開始する場合に、当該店舗内の店舗サーバ装置 2 に、第 3 の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスが図 3 1 に示すガイダンス表示画面 7 4 0 のガイダンス表示部 7 4 1 のように表示されるため、当該店舗内にいるプレイヤ及び観戦者は、第 3 の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し第 1 の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが当該店舗内でゲームを開始することを確認することができる。

従って、クライアント端末装置 1 A が配設されている店舗内にいるプレイヤ及び観戦者は、店舗順位が第 3 の所定順位内（例えば、1 位）である店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第 1 の所定順位内（例えば、1 0 位以内）のプレイヤを具体的に知ることができるため、店舗順位及び店舗内順位に対する関心

が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

また、店舗順位が第3の所定順位内の店舗に仮想的に所属し、店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤは、任意の店舗においてゲームを開始する際に、当該店舗内にいるプレイヤ及び観戦者に対して自分が仮想的に所属している店舗の店舗順位が第3の所定順位内であって、自分の店舗内順位が第1の所定順位内であることをアピールできるため、店舗順位及び店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的にゲームの興趣性が高められる。

更に、所属店舗設定部361aによって、クライアント端末装置1Aから図18に示す所属店舗設定画面600を介して店舗識別情報に対応する店舗に仮想的に所属する設定を行う旨の所属店舗設定情報が受け付けられると、当該店舗識別情報がクライアント端末装置1Aのプレイヤ識別情報に対応付けてプレイヤ情報記憶部362aに格納されるため、ゲームを開始するクライアント端末装置1Aの配設されている店舗を仮想的に所属する店舗として設定（登録及び変更）することが可能となる。

また、ゲームを開始するクライアント端末装置1Aの配設されている店舗のみを、プレイヤが仮想的に所属する店舗（所属店舗という）として設定可能な構成としているため、プレイヤが自由に所属店舗を設定できる構成とした場合に発生する、所属店舗が単に成績を集計するグループの意味に希薄化される弊害が防止される。言い換えれば、プレイヤは、所望する店舗を所属店舗に設定するためには、所属店舗として設定したい店舗でゲームを開始する必要がある。

加えて、ガイダンス送信部361fによって、ガイダンス情報に割り込み信号が付加されて送信されることにより、ゲームが開始されるクライアント端末装置1Aの配設されている店舗内の他のクライアント端末装置1A'に、ガイダンスが割り込み表示されるため、他のクライアント端末装置1A'でゲーム等が行われている場合でも、他のクライアント端末装置1A'のプレイヤはガイダンスを確認することが可能となる。従って、他のクライアント端末装置1

A' にガイダンスが早いタイミングで表示されるため、ガイダンスを表示することによる効果が更に高められる。

また、成績集計部 3 6 1 c によって、過去の所定期間内（ここでは、前月の 1 ヶ月間）の成績が集計されて店舗内順位が決定されるため、前記所定期間の長さを設定することによって店舗内順位を決定する頻度を調整することが可能になる。つまり、店舗内順位を頻繁に変更する場合には、前記所定期間を短く（例えば、1 週間と）設定し、店舗内順位を頻繁には変更しない場合には、前記所定期間を長く（例えば、1 年と）設定すればよい。なお、店舗内順位を頻繁に変更する程、直近の成績が反映された店舗内順位となる。前記所定期間の長さを適切に設定することによって、プレイヤーの店舗内順位への関心が更に高められる。

更に、ランキング送信部 3 6 1 g によって、店舗サーバ装置 2 に店舗毎に仮想的に所属するプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報（ランキング情報）が送信され、各店舗の店舗サーバ装置 2 にランキング表示されるため、プレイヤーは自分の店舗内順位を容易に確認することが可能となり、プレイヤーの店舗内順位への関心が更に高められる。

本実施形態においては、支部を所属店舗とし店舗内順位が 1 0 位以内のプレイヤーは、所属店舗でプレイする場合に限って、その店舗内の他のクライアント端末装置 1 A' 及び店舗サーバ装置 2 に、ガイダンスが表示される。一方、本部（地域内店舗順位が 1 位の店舗）を所属店舗とし店舗内順位が 1 0 位以内のプレイヤーは、地域内のどこの店舗でプレイする場合にも、その店舗内の他のクライアント端末装置 1 A' 及び店舗サーバ装置 2 に、ガイダンスが表示される。更に、総本部（全国で店舗順位が 1 位の店舗）を所属店舗とし店舗内順位が 1 0 位以内のプレイヤーは、全国のどこの店舗でプレイする場合にも、その店舗内の他のクライアント端末装置 1 A' 及び店舗サーバ装置 2 に、ガイダンスが表示される。つまり、所属店舗が支部から本部、総本部へと店舗順位が上がるにつれて射幸心がより煽られる（満足感、自尊心等がより満たされる）ため、店

舗順位及び地域内店舗順位への関心が高められる。

なお、本発明は以下の態様をとることができる。

(A) 本実施態様においては、ゲームが麻雀ゲームである場合について説明したが、その他の対戦ゲームである形態でもよい。例えば、サッカーを模擬したサッカーゲームである形態でもよいし、囲碁を模擬した囲碁ゲームである形態でもよい。また、ロールプレイングゲーム等の他の種類のゲームである形態でもよい。

(B) 本実施態様においては、地域が都道府県である場合について説明したが、市町村等のより狭い地域である形態でもよいし、関東、関西、中部等からなる地区等のより広い地域である形態でもよい。

(C) 本実施態様においては、ゲームが日本国内で行われる場合について説明したが、全世界で行われる形態でもよい。この場合には、店舗順位は全世界での店舗順位となり、地域は国単位（または、アジア、ヨーロッパ等の地域）と設定することが好ましい。

(D) 本実施態様においては、成績集計部 361c が全国での店舗順位及び地域での地域内店舗順位を求める場合について説明したが、複数の階層からなる地域内順位を求める形態でもよい。例えば、第1地域区分が関東、関西、中部等からなる地区であり、第2地域区分が都道府県であり、第3地域区分が市町村である形態でもよい。この場合には、更に地域内店舗順位に対する関心が高められる。

(E) 本実施態様においては、ガイダンス送信部 361f が店舗内の他のクライアント端末装置 1A'、対戦相手のクライアント端末装置 1B 及び店舗サーバ装置 2 に対してガイダンス情報を送信する場合について説明したが、クライアント端末装置 1A'、対戦相手のクライアント端末装置 1B 及び店舗サーバ装置 2 の少なくとも 1 の装置に対して送信する形態でもよい。

(F) 本実施態様においては、ガイダンス送信部 361f が総本部ガイダンス情報、本部ガイダンス情報及び支部ガイダンス情報を送信する場合について

説明したが、総本部ガイダンス情報、本部ガイダンス情報及び支部ガイダンス情報の少なくとも 1 の情報を送信する形態でもよい。

産業上の利用可能性

本発明のゲーム進行管理装置（ゲーム進行管理方法、ゲーム進行管理プログラム）によれば、1 のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置でプレイしているプレイヤは、当該店舗に仮想的に所属する店舗内順位が第 1 の所定順位内（例えば、10 位以内）のプレイヤを具体的に知ることができるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に競争意欲が掻き立てられ、効果的にゲームの興趣性が向上する。

また、店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤは、仮想的に所属する店舗内でゲームを開始する際に、当該店舗内のゲーム端末装置でプレイしているプレイヤに対して自分の店舗内順位が第 1 の所定順位内であることをアピールできるため、店舗内順位に対する関心が高められると共に射幸心が煽られ、効果的にゲームの興趣性が向上する。

請求の範囲

1. 複数の店舗に配設され、プレイヤーからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介してゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記ゲームの進行を管理するゲーム進行管理装置であって、

プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報をプレイヤーが仮想的に所属する店舗の識別情報である店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤー情報記憶手段と、

前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、

1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤー識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、前記ゲームの実行を当該1のゲーム端末装置に指示すると共に、前記ゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績を求め、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納するゲーム実行評価手段と、

所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績を集計して店舗内順位を決定し、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納する成績集計手段と、

前記1のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報を前記端末情報記憶手段から読み出すと共に、前記ゲーム実行評価手段によって受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗識別情報を前記プレイヤー情報記憶手段から読み出し、読み出された2つの店舗識別情報が一致しているか否かを判定する店舗判定手段と、

前記店舗判定手段によって前記2つの店舗識別情報が一致すると判定され、且つ、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内であるとの

第 1 制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、

前記制約条件判定手段によって前記第 1 制約条件を満たすと判定された場合に、前記第 1 の所定順位内の前記店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスを前記 1 のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記 1 のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段とを備えることを特徴とするゲーム進行管理装置。

2. 複数の店舗に配設され、プレイヤーからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介して対戦ゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記対戦ゲームの進行を管理するゲーム進行管理装置であって、

プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報をプレイヤーが仮想的に所属する店舗の識別情報である店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤー情報記憶手段と、

前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、

1 のゲーム端末装置から当該 1 のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤー識別情報及び前記対戦ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、所定のルールに則って対戦相手となる他のゲーム端末装置である対戦相手端末装置を決定し、前記対戦ゲームの実行を前記 1 のゲーム端末装置及び対戦相手端末装置に指示すると共に、前記対戦ゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績を求め、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納するゲーム実行評価手段と、

所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績を集計して店舗内順位を決定し、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納する成績集計手段と、

前記ゲーム実行評価手段によって前記 1 のゲーム端末装置から受け付けられ

たプレイヤー識別情報に対応する店舗内順位が第 1 の所定順位内であるとの制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、

前記制約条件判定手段によって前記制約条件を満たすと判定された場合に、前記ゲーム実行評価手段によって対戦相手端末装置が決定された際に、前記第 1 の所定順位内の前記店舗内順位を有するプレイヤーが対戦相手として決定された旨のガイダンスを前記対戦相手端末装置に表示するべく、前記対戦相手端末装置に対して前記 1 のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段とを備えることを特徴とするゲーム進行管理装置。

3. 複数の店舗に配設され、プレイヤーからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介してゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記ゲームの進行を管理すると共に、各店舗に配設されモニタを備えた店舗モニタ装置と通信可能に接続されたゲーム進行管理装置であって、

プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報をプレイヤーが仮想的に所属する店舗の識別情報である店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤー情報記憶手段と、

前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、

1 のゲーム端末装置から当該 1 のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤー識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、前記ゲームの実行を当該 1 のゲーム端末装置に指示すると共に、前記ゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績を求め、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納するゲーム実行評価手段と、

所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績を集計して店舗内順位を決定し、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納する成績集計手段と、

前記 1 のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報を前記端末

情報記憶手段から読み出すと共に、前記ゲーム実行評価手段によって受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗識別情報を前記プレイヤ情報記憶手段から読み出し、読み出された2つの店舗識別情報が一致しているか否かを判定する店舗判定手段と、

前記店舗判定手段によって前記2つの店舗識別情報が一致すると判定され、且つ、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内であるとの第1制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、

前記制約条件判定手段によって前記第1制約条件を満たすと判定された場合に、前記第1の所定順位内の前記店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の店舗モニタ装置に表示するべく、前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の店舗モニタ装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤのプレイヤ識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段とを備えることを特徴とするゲーム進行管理装置。

4. 複数の店舗に配設され、プレイヤからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介してゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記ゲームの進行を管理するゲーム進行管理装置であって、

店舗の識別情報である店舗識別情報を店舗が配設されている地域の識別情報である地域識別情報と対応付けて格納する店舗情報記憶手段と、

プレイヤの識別情報であるプレイヤ識別情報をプレイヤが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤ情報記憶手段と、

前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、

1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤ識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、前記ゲームの実行を当該1のゲーム端末装置に指示すると共に、前記

ゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績を求め、前記プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納するゲーム実行評価手段と、

所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績を集計して店舗内順位を決定し、決定された店舗内順位情報をプレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納すると共に、所定期間毎に、前記店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーの成績を集計して店舗成績を求め、各店舗の店舗成績に応じて、各店舗が配設されている地域毎に各店舗の順位である地域内店舗順位を決定し、決定された地域内店舗順位情報を前記店舗識別情報と対応付けて前記店舗情報記憶手段に格納する成績集計手段と、

前記1のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報を前記端末情報記憶手段から読み出し、前記ゲーム実行評価手段によって受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗識別情報を前記プレイヤー情報記憶手段から読み出して、読み出された2つの店舗識別情報に対応する地域識別情報が一致しているか否かを前記店舗情報記憶手段を用いて判定する店舗判定手段と、

前記店舗判定手段によって前記2つの店舗識別情報に対応する地域識別情報が一致すると判定され、且つ、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応するプレイヤーの店舗内順位が前記第1の所定順位内であり、且つ、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応するプレイヤーが仮想的に所属する店舗の地域内店舗順位が第2の所定順位内であるとの第2制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、

前記制約条件判定手段によって、前記第2制約条件を満たすと判定された場合に、前記第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し前記第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報、店舗内順位情報及び地域内店舗順位情報

を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段とを備えることを特徴とするゲーム進行管理装置。

5. 複数の店舗に配設され、プレイヤからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介して対戦ゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記対戦ゲームの進行を管理するゲーム進行管理装置であって、

店舗の識別情報である店舗識別情報を店舗が配設されている地域の識別情報である地域識別情報と対応付けて格納する店舗情報記憶手段と、

プレイヤの識別情報であるプレイヤ識別情報をプレイヤが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤ情報記憶手段と、

前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、

1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤ識別情報及び前記対戦ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、所定のルールに則って対戦相手となる他のゲーム端末装置である対戦相手端末装置を決定し、前記対戦ゲームの実行を前記1のゲーム端末装置及び対戦相手端末装置に指示すると共に、前記対戦ゲームの結果に応じてプレイヤ毎の成績を求め、プレイヤ識別情報と対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納するゲーム実行評価手段と、

所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤの成績を集計して店舗内順位を決定し、決定された店舗内順位情報をプレイヤ識別情報と対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納すると共に、所定期間毎に、前記店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤの成績を集計して店舗成績を求め、各店舗の店舗成績に応じて、各店舗が配設されている地域毎に各店舗の順位である地域内店舗順位を決定し、決定された地域内店舗順位情報を前記店舗識別情報と対応付けて前記店舗情報記憶手段に格納する成績集計手段と、

前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応するプレイヤの店舗内順位が前記第1の所定順位内

であり、且つ、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応するプレイヤが仮想的に所属する店舗の地域内店舗順位が第2の所定順位内であるとの制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、

前記制約条件判定手段によって、前記制約条件を満たすと判定された場合に、前記ゲーム実行評価手段によって対戦相手端末装置が決定された際に、前記第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し前記第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤが対戦相手として決定された旨のガイダンスを前記対戦相手端末装置に表示するべく、前記対戦相手端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤのプレイヤ識別情報、店舗内順位情報及び地域内店舗順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段とを備えることを特徴とするゲーム進行管理装置。

6. 複数の店舗に配設され、プレイヤからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介してゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記ゲームの進行を管理すると共に、各店舗に配設されモニタを備えた店舗モニタ装置と通信可能に接続されたゲーム進行管理装置であって、

店舗の識別情報である店舗識別情報を店舗が配設されている地域の識別情報である地域識別情報と対応付けて格納する店舗情報記憶手段と、

プレイヤの識別情報であるプレイヤ識別情報をプレイヤが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤ情報記憶手段と、

前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、

1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤ識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、前記ゲームの実行を当該1のゲーム端末装置に指示すると共に、前記ゲームの結果に応じてプレイヤ毎の成績を求め、前記プレイヤ識別情報と対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納するゲーム実行評価手段と、

所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績を集計して店舗内順位を決定し、決定された店舗内順位情報をプレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納すると共に、所定期間毎に、前記店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーの成績を集計して店舗成績を求め、各店舗の店舗成績に応じて、各店舗が配設されている地域毎に各店舗の順位である地域内店舗順位を決定し、決定された地域内店舗順位情報を前記店舗識別情報と対応付けて前記店舗情報記憶手段に格納する成績集計手段と、

前記1のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報を前記端末情報記憶手段から読み出し、前記ゲーム実行評価手段によって受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗識別情報を前記プレイヤー情報記憶手段から読み出して、読み出された2つの店舗識別情報に対応する地域識別情報が一致しているか否かを前記店舗情報記憶手段を用いて判定する店舗判定手段と、

前記店舗判定手段によって前記2つの店舗識別情報に対応する地域識別情報が一致すると判定され、且つ、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応するプレイヤーの店舗内順位が前記第1の所定順位内であり、且つ、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応するプレイヤーが仮想的に所属する店舗の地域内店舗順位が第2の所定順位内であるとの第2制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、

前記制約条件判定手段によって、前記第2制約条件を満たすと判定された場合に、前記第2の所定順位内の地域内店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し前記第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の店舗モニタ装置に表示するべく、前記店舗モニタ装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報、店舗内順位情報及び地域内店舗順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段とを備えることを特徴とするゲーム進行管理装置。

7. 複数の店舗に配設され、プレイヤからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介してゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記ゲームの進行を管理するゲーム進行管理装置であって、

各店舗の識別情報である店舗識別情報を格納する店舗情報記憶手段と、

プレイヤの識別情報であるプレイヤ識別情報をプレイヤが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤ情報記憶手段と、

前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、

1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤ識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、前記ゲームの実行を当該1のゲーム端末装置に指示すると共に、前記ゲームの結果に応じてプレイヤ毎の成績を求め、前記プレイヤ識別情報と対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納するゲーム実行評価手段と、

所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤの成績を集計して店舗内順位を決定し、プレイヤ識別情報と対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納すると共に、所定期間毎に、前記店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤの成績を集計して店舗成績を求め、各店舗の店舗成績に応じて各店舗の順位である店舗順位を決定し、店舗識別情報と対応付けて前記店舗情報記憶手段に格納する成績集計手段と、

前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応するプレイヤの店舗内順位が前記第1の所定順位内であり、且つ、前記プレイヤが仮想的に所属する店舗の店舗順位が第3の所定順位内であるとの第3制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、

前記制約条件判定手段によって前記第3制約条件を満たすと判定された場合に、前記第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し前記第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に

表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記 1 のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報、店舗内順位情報及び店舗順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段とを備えることを特徴とするゲーム進行管理装置。

8. 複数の店舗に配設され、プレイヤーからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介して対戦ゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記対戦ゲームの進行を管理するゲーム進行管理装置であって、

各店舗の識別情報である店舗識別情報を格納する店舗情報記憶手段と、

プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報をプレイヤーが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤー情報記憶手段と、

前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、

1 のゲーム端末装置から当該 1 のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤー識別情報及び前記対戦ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、所定のルールに則って対戦相手となる他のゲーム端末装置である対戦相手端末装置を決定し、前記対戦ゲームの実行を前記 1 のゲーム端末装置及び対戦相手端末装置に指示すると共に、前記対戦ゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績を求め、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納するゲーム実行評価手段と、

所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績を集計して店舗内順位を決定し、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納すると共に、所定期間毎に、前記店舗内順位が第 1 の所定順位内のプレイヤーの成績を集計して店舗成績を求め、各店舗の店舗成績に応じて各店舗の順位である店舗順位を決定し、店舗識別情報と対応付けて前記店舗情報記憶手段に格納する成績集計手段と、

前記ゲーム実行評価手段によって前記 1 のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応するプレイヤーの店舗内順位が前記第 1 の所定順位内

であり、且つ、前記プレイヤーが仮想的に所属する店舗の店舗順位が第3の所定順位内であるとの第3制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、

前記制約条件判定手段によって前記第3制約条件を満たすと判定された場合に、前記第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し前記第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤーが対戦相手として決定された旨のガイダンスを前記対戦相手端末装置に表示するべく、前記対戦相手端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報、店舗内順位情報及び店舗順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段とを備えることを特徴とするゲーム進行管理装置。

9. 複数の店舗に配設され、プレイヤーからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介してゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記ゲームの進行を管理すると共に、各店舗に配設されモニタを備えた店舗モニタ装置と通信可能に接続されたゲーム進行管理装置であって、

各店舗の識別情報である店舗識別情報を格納する店舗情報記憶手段と、

プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報をプレイヤーが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報と対応付けて格納するプレイヤー情報記憶手段と、

前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納する端末情報記憶手段と、

1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤー識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、前記ゲームの実行を当該1のゲーム端末装置に指示すると共に、前記ゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績を求め、前記プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納するゲーム実行評価手段と、

所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績を集計して店舗内順位を決定し、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納すると共に、所定期間毎に、前記店舗内順位が第1の所定順位内のプレイヤーの成績を集計して店舗成績を求め、各店舗の店舗成績に応じて各店舗の順位で

ある店舗順位を決定し、店舗識別情報と対応付けて前記店舗情報記憶手段に格納する成績集計手段と、

前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤ識別情報に対応するプレイヤの店舗内順位が前記第1の所定順位内であり、且つ、前記プレイヤが仮想的に所属する店舗の店舗順位が第3の所定順位内であるとの第3制約条件を満たすか否かを判定する制約条件判定手段と、

前記制約条件判定手段によって前記第3制約条件を満たすと判定された場合に、前記第3の所定順位内の店舗順位を有する店舗に仮想的に所属し前記第1の所定順位内の店舗内順位を有するプレイヤがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の店舗モニタ装置に表示するべく、前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の店舗モニタ装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤのプレイヤ識別情報、店舗内順位情報及び店舗順位情報を含むガイダンス情報を送信するガイダンス送信手段とを備えることを特徴とするゲーム進行管理装置。

10. 前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報が受け付けられた際に、前記1のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報を前記端末情報記憶手段から読み出して、前記1のゲーム端末装置に対して前記店舗識別情報を送信し、前記1のゲーム端末装置から前記店舗識別情報に対応する店舗に仮想的に所属する設定を行う旨の所属店舗設定情報を受け付けて、前記店舗識別情報を前記1のゲーム端末装置のプレイヤ識別情報に対応付けて前記プレイヤ情報記憶手段に格納する所属店舗設定手段を備えることを特徴とする請求項1～9に記載のゲーム進行管理装置。

11. 前記ガイダンス送信手段は、前記ガイダンスを前記他のゲーム端末装置に割り込み表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記ガイダンス情報に割り込み信号を付加して送信することを特徴とする請求項1、4及び7のいずれかに記載のゲーム進行管理装置。

12. 前記成績集計手段は、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの過去の所定期間内の成績を集計して店舗内順位を決定し、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納する特徴とする請求項1～3のいずれかに記載のゲーム進行管理装置。

13. 店舗毎に仮想的に所属するプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報を各店舗の店舗モニタ装置にランキング表示するべく、各店舗の店舗モニタ装置に対して各店舗に仮想的に所属しているプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報を送信する店舗内ランキング送信手段を備えることを特徴とする請求項3に記載のゲーム進行管理装置。

14. 前記ガイダンス情報は、更に前記1のゲーム端末装置のプレイヤーが仮想的に所属する店舗の店舗識別情報を含むことを特徴とする請求項4～9のいずれかに記載のゲーム進行管理装置。

15. 複数の店舗に配設され、プレイヤーからの操作を受け付けるゲーム端末装置と通信回線を介してゲームの進行に必要な操作信号を通信可能に接続されて前記ゲームの進行を管理するゲーム進行管理装置を用いたゲーム進行管理方法であって、

前記ゲーム進行管理装置のプレイヤー情報記憶手段が、プレイヤーの識別情報であるプレイヤー識別情報をプレイヤーが仮想的に所属する店舗の識別情報である店舗識別情報と対応付けて格納し、

前記ゲーム進行管理装置の端末情報記憶手段が、前記ゲーム端末装置の識別情報である端末識別情報を前記ゲーム端末装置が配設されている店舗の店舗識別情報と対応付けて格納し、

前記ゲーム進行管理装置のゲーム実行評価手段が、1のゲーム端末装置から当該1のゲーム端末装置の端末識別情報、プレイヤー識別情報及び前記ゲームを開始する旨の操作信号であるゲーム開始信号を受け付けて、前記ゲームの実行を当該1のゲーム端末装置に指示すると共に、前記ゲームの結果に応じてプレイヤー毎の成績を求め、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手

段に格納し、

前記ゲーム進行管理装置の成績集計手段が、所定期間毎に、仮想的に所属する店舗毎にプレイヤーの成績を集計して店舗内順位を決定し、プレイヤー識別情報と対応付けて前記プレイヤー情報記憶手段に格納し、

前記ゲーム進行管理装置の店舗判定手段が、前記1のゲーム端末装置の端末識別情報に対応する店舗識別情報を前記端末情報記憶手段から読み出すと共に、前記ゲーム実行評価手段によって受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗識別情報を前記プレイヤー情報記憶手段から読み出し、読み出された2つの店舗識別情報が一致しているか否かを判定し、

前記ゲーム進行管理装置の制約条件判定手段が、前記店舗判定手段によって前記2つの店舗識別情報が一致すると判定され、且つ、前記ゲーム実行評価手段によって前記1のゲーム端末装置から受け付けられたプレイヤー識別情報に対応する店舗内順位が第1の所定順位内であるとの第1制約条件を満たすか否かを判定し、

前記ゲーム進行管理装置のガイダンス送信手段が、前記制約条件判定手段によって前記第1制約条件を満たすと判定された場合に、前記第1の所定順位内の前記店舗内順位を有するプレイヤーがゲームを開始する旨のガイダンスを前記1のゲーム端末装置が配設されている店舗内の他のゲーム端末装置に表示するべく、前記他のゲーム端末装置に対して前記1のゲーム端末装置のプレイヤーのプレイヤー識別情報及び店舗内順位情報を含むガイダンス情報を送信することを特徴とするゲーム進行管理方法。

図 1

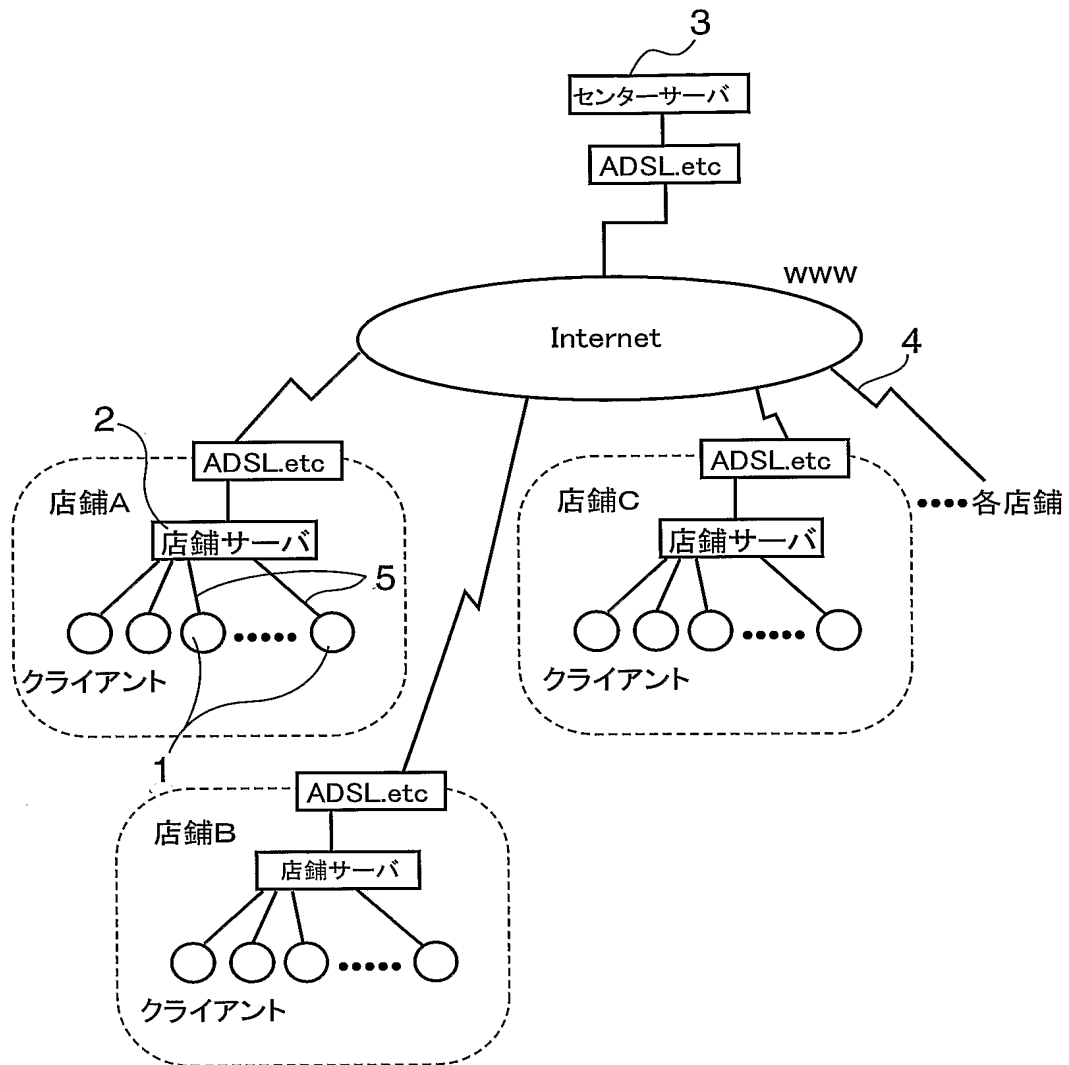


図 2

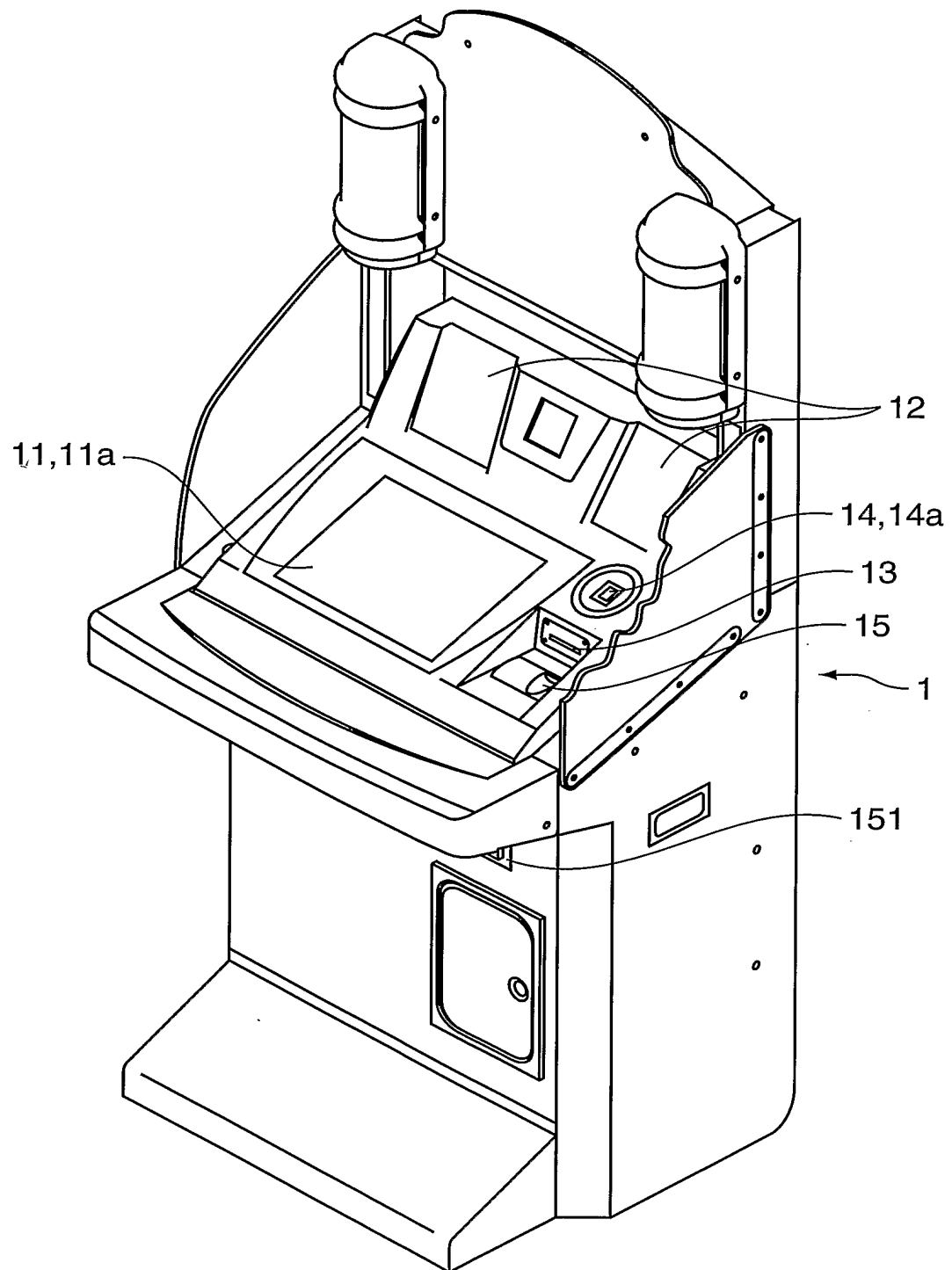


図 3

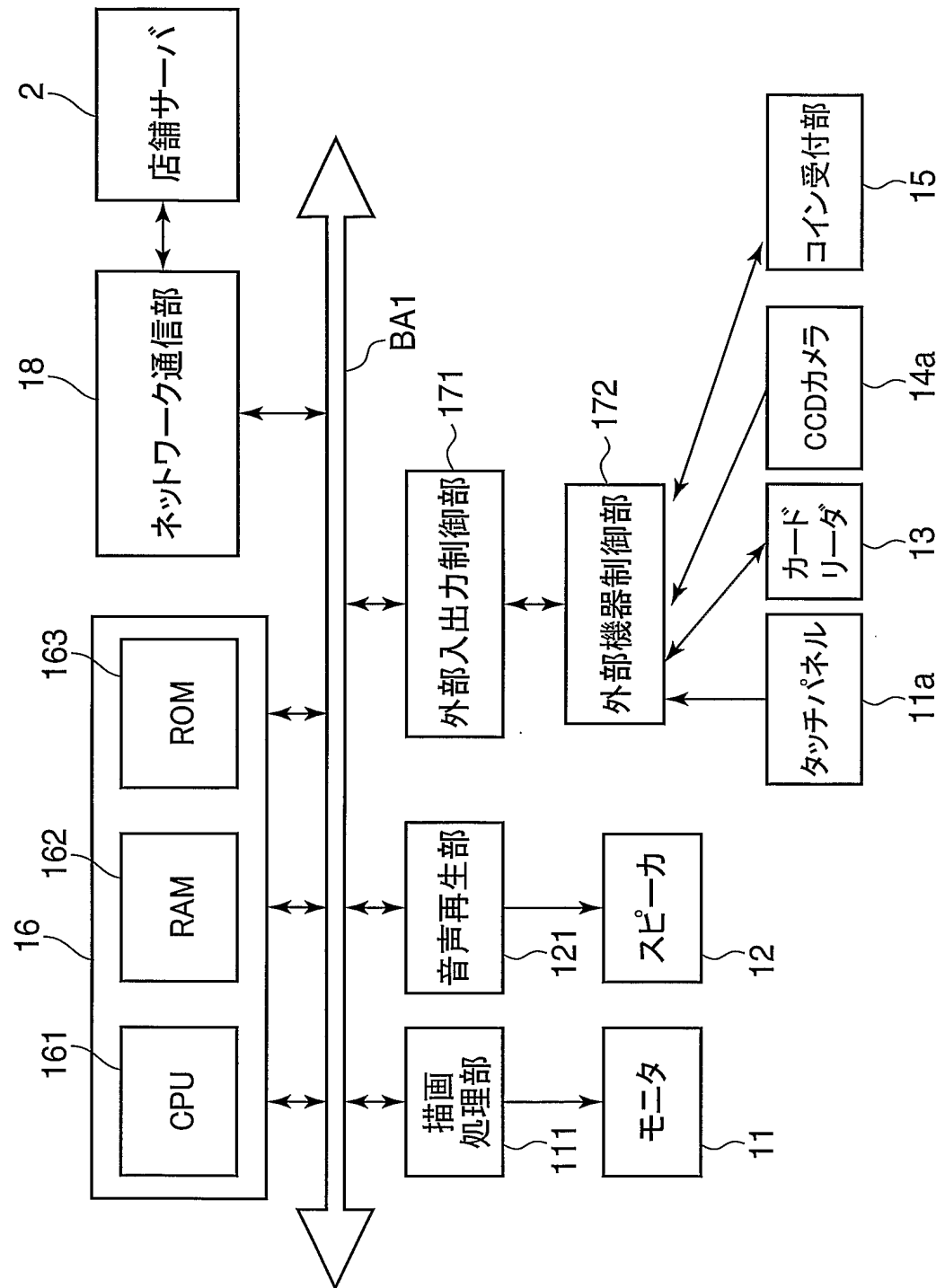


図 4

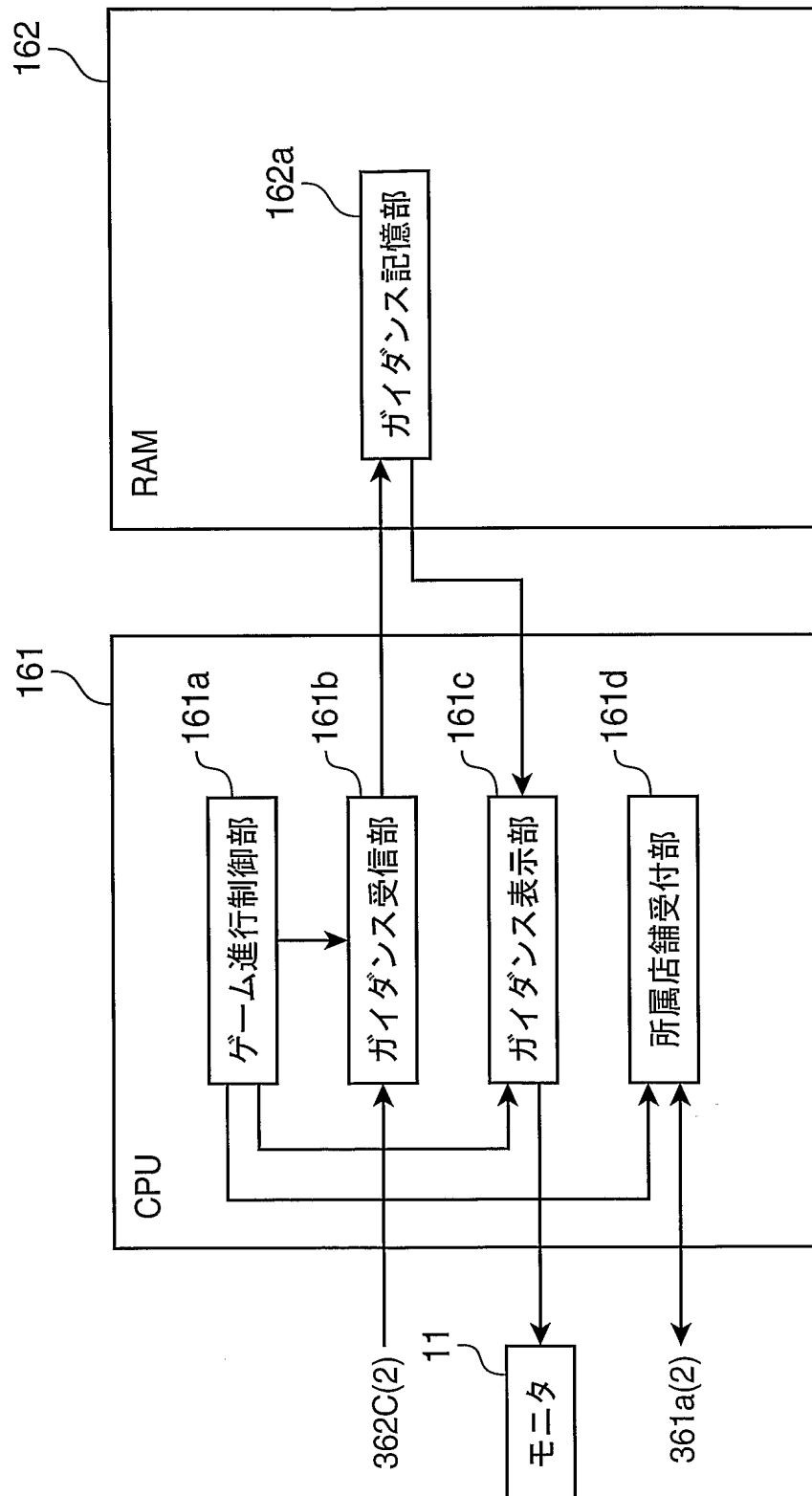


図 5

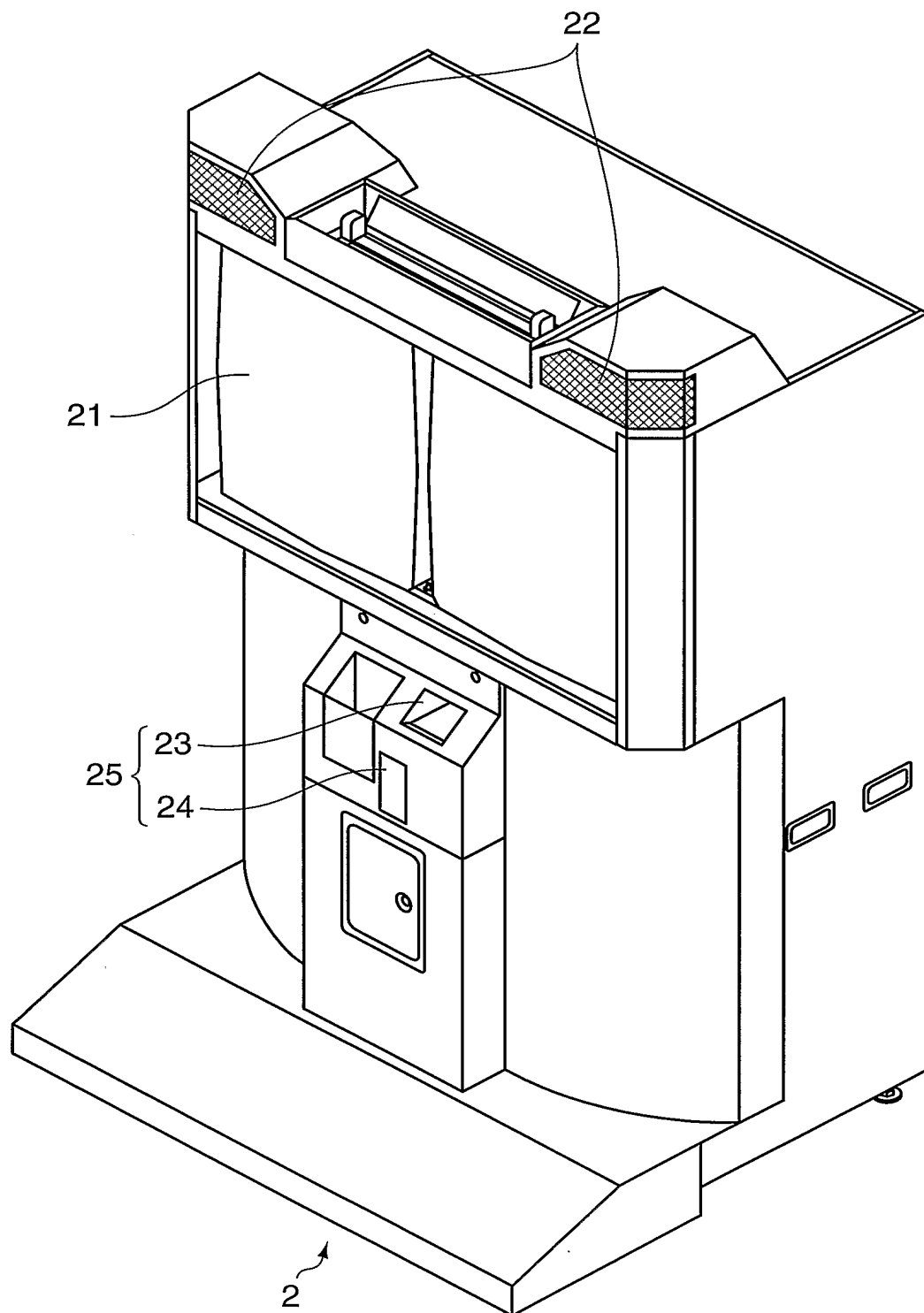


図 6

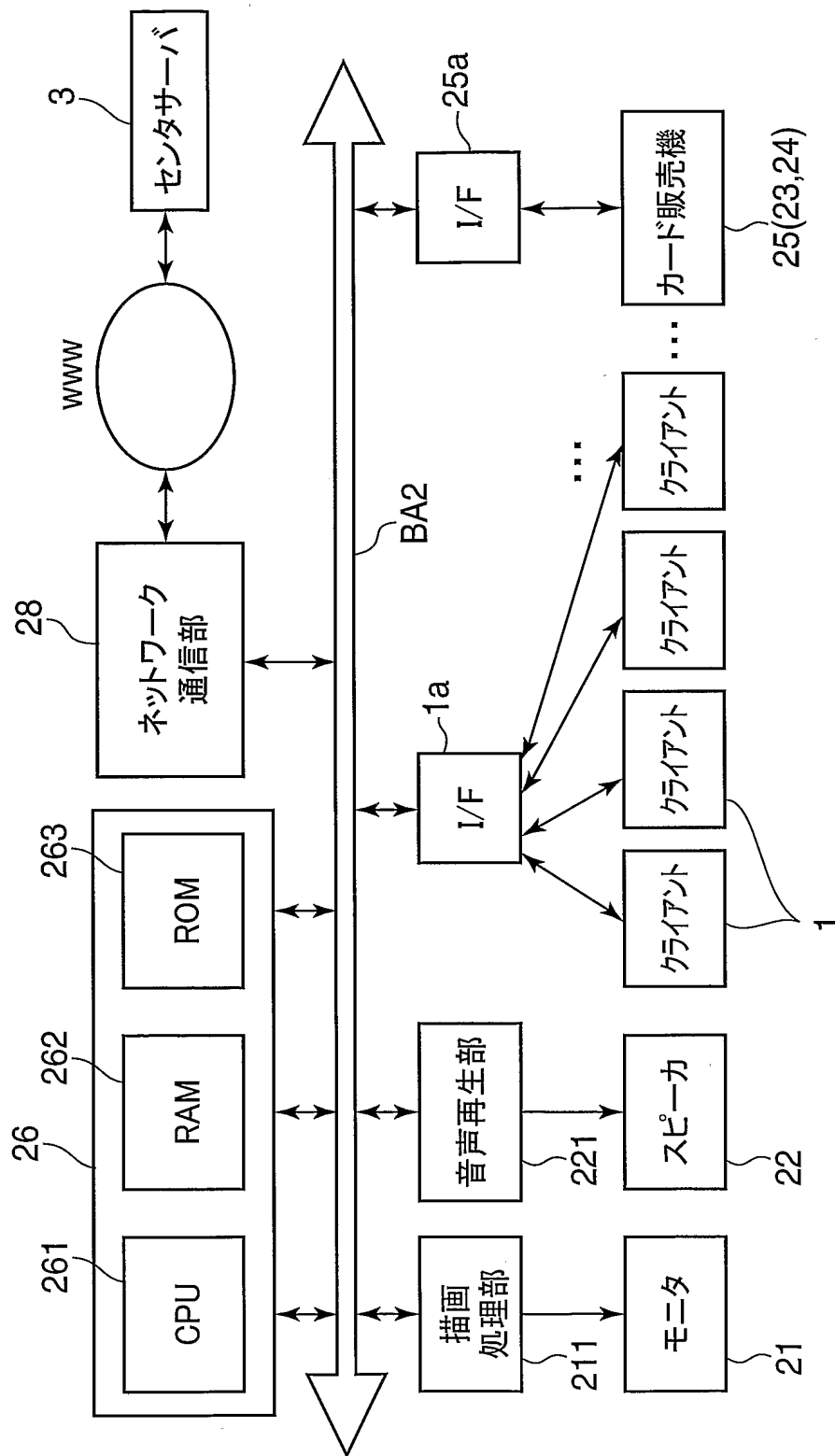


図 7

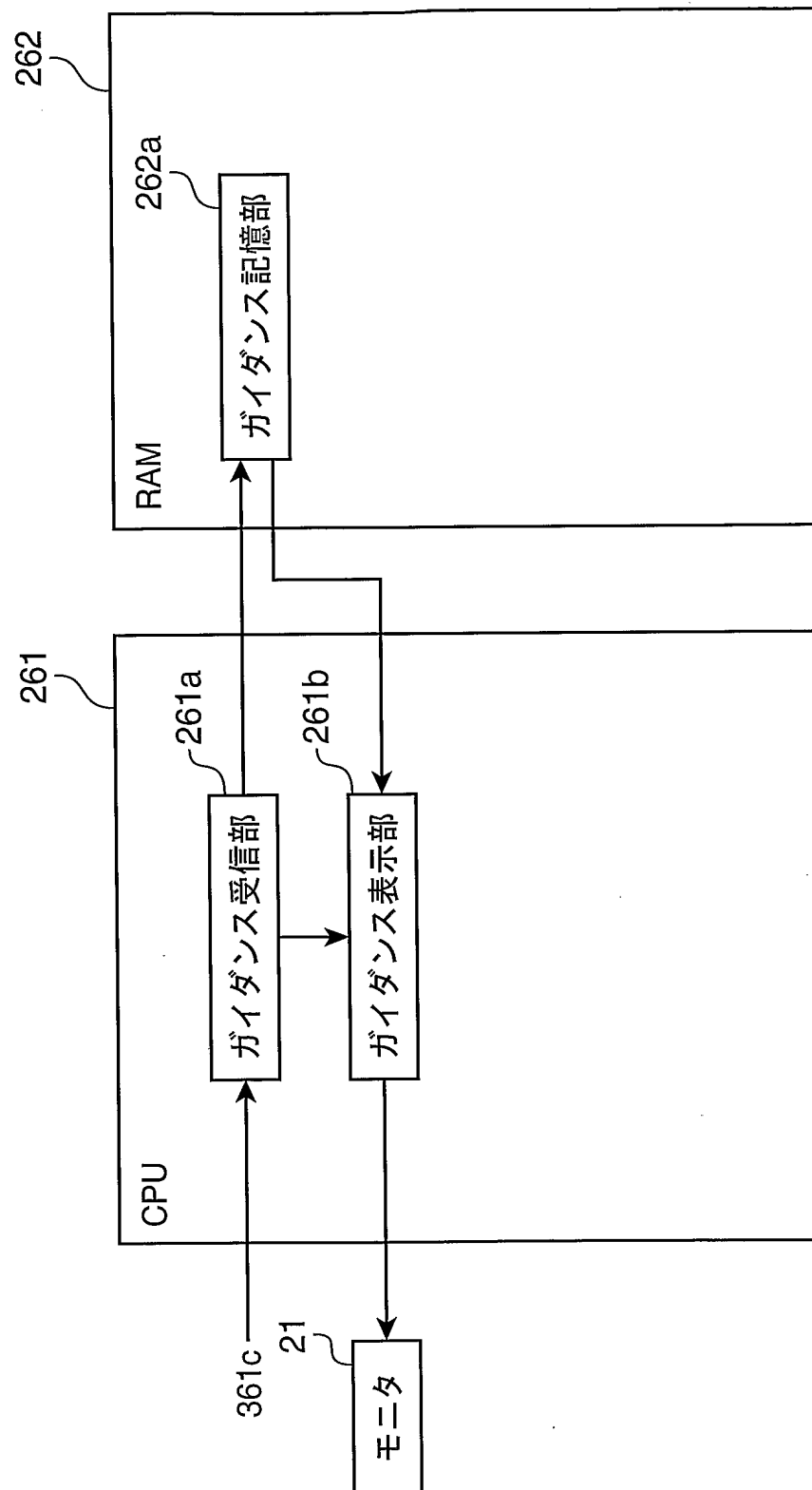
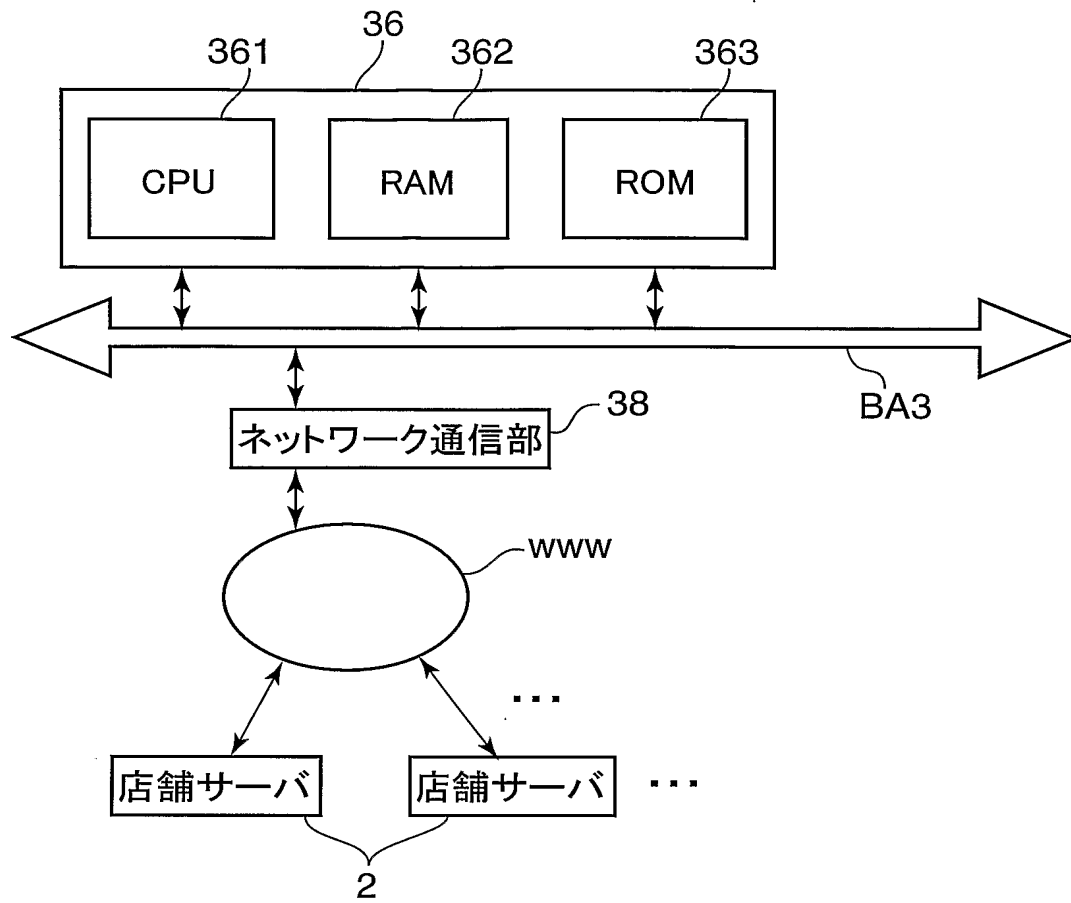


図 8



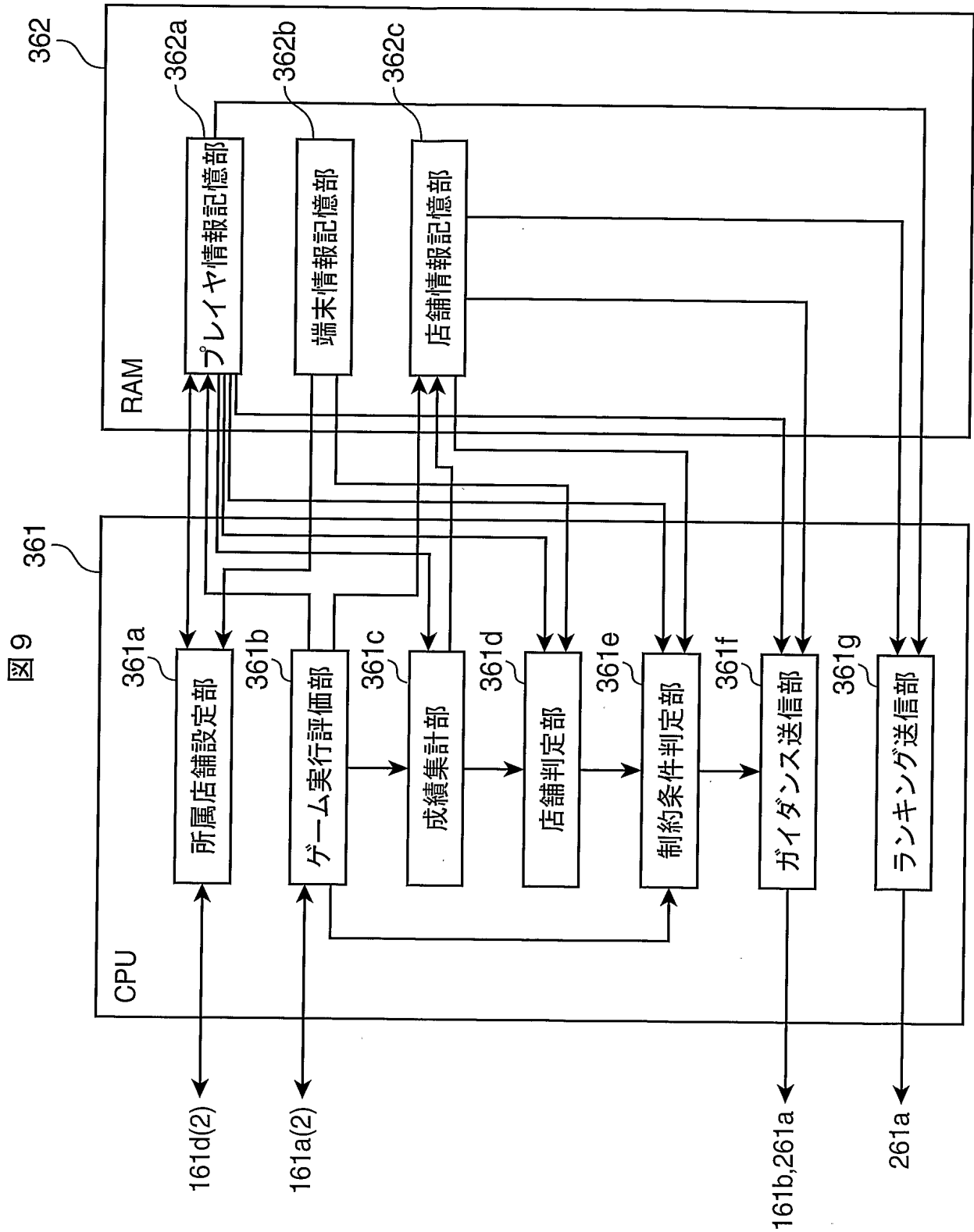


図 10

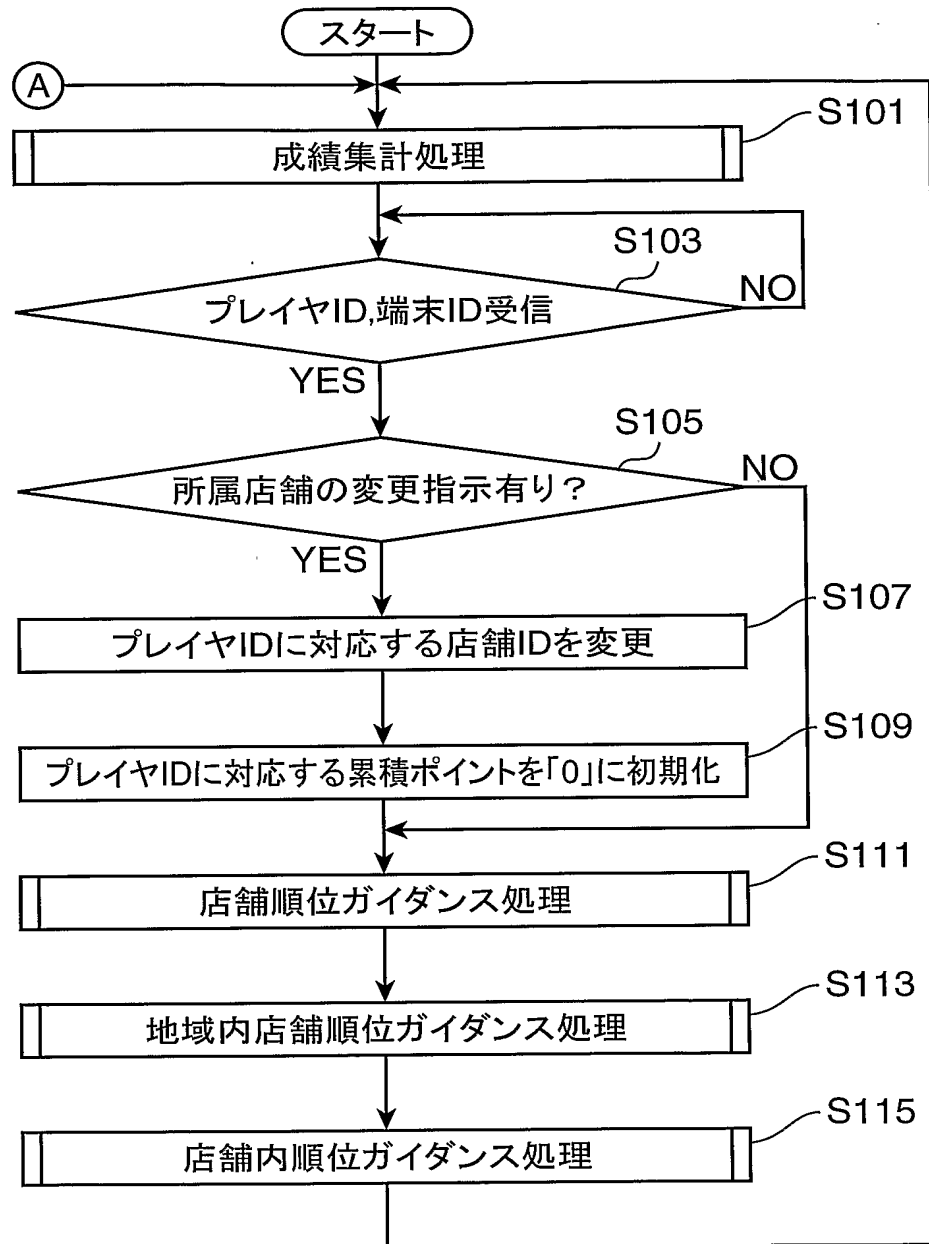


図 1 1

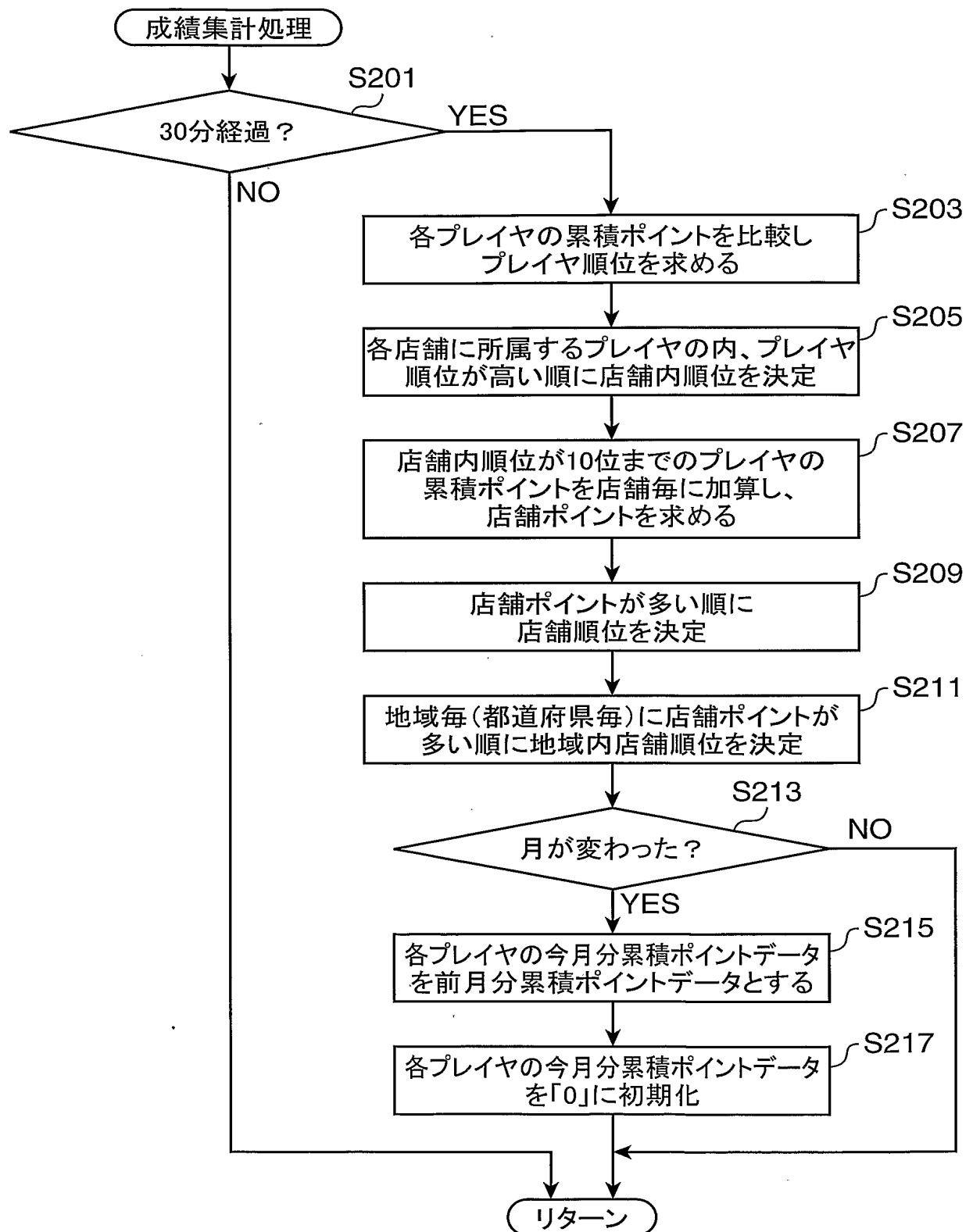


図 1 2

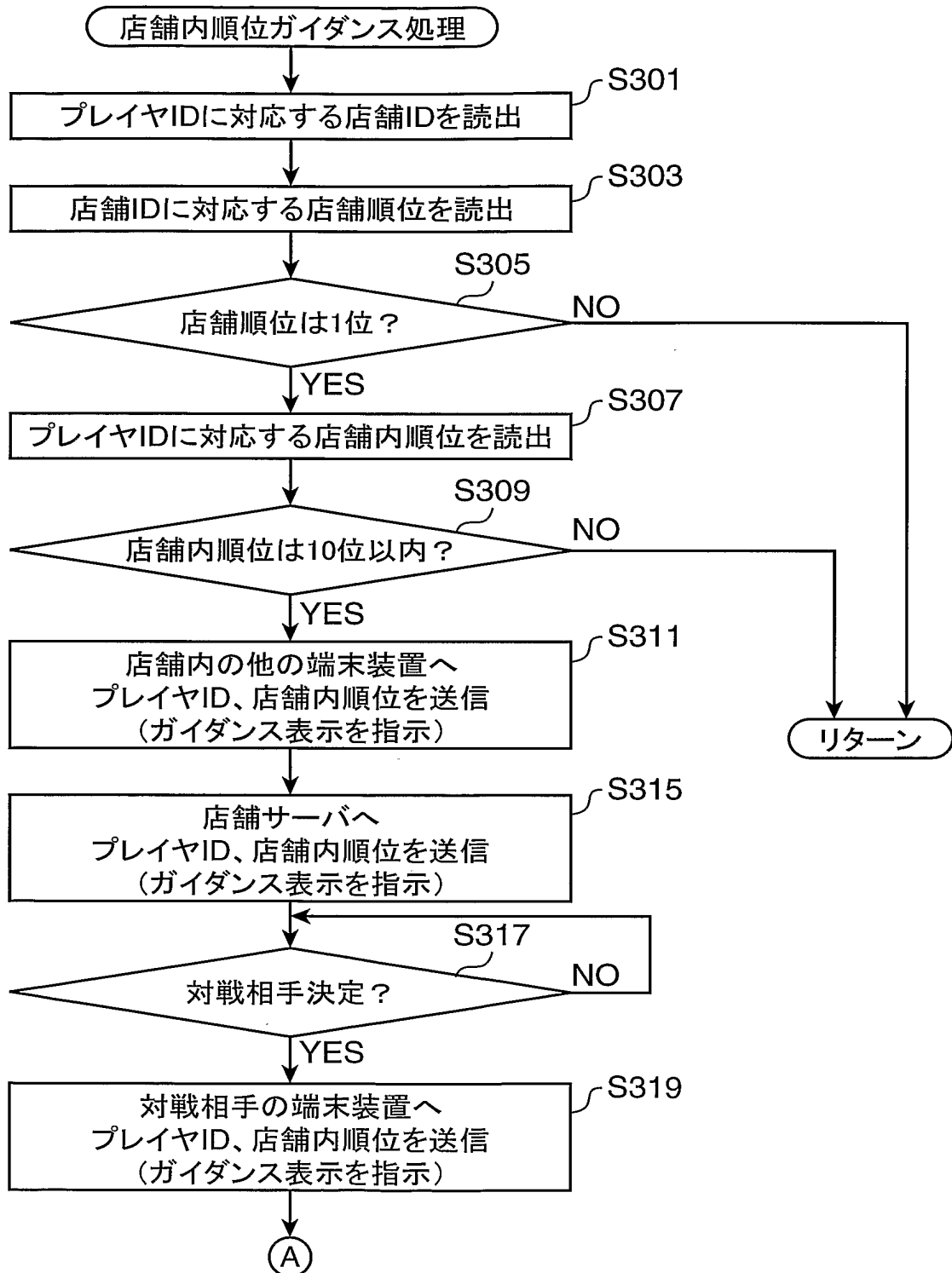


図 1 3

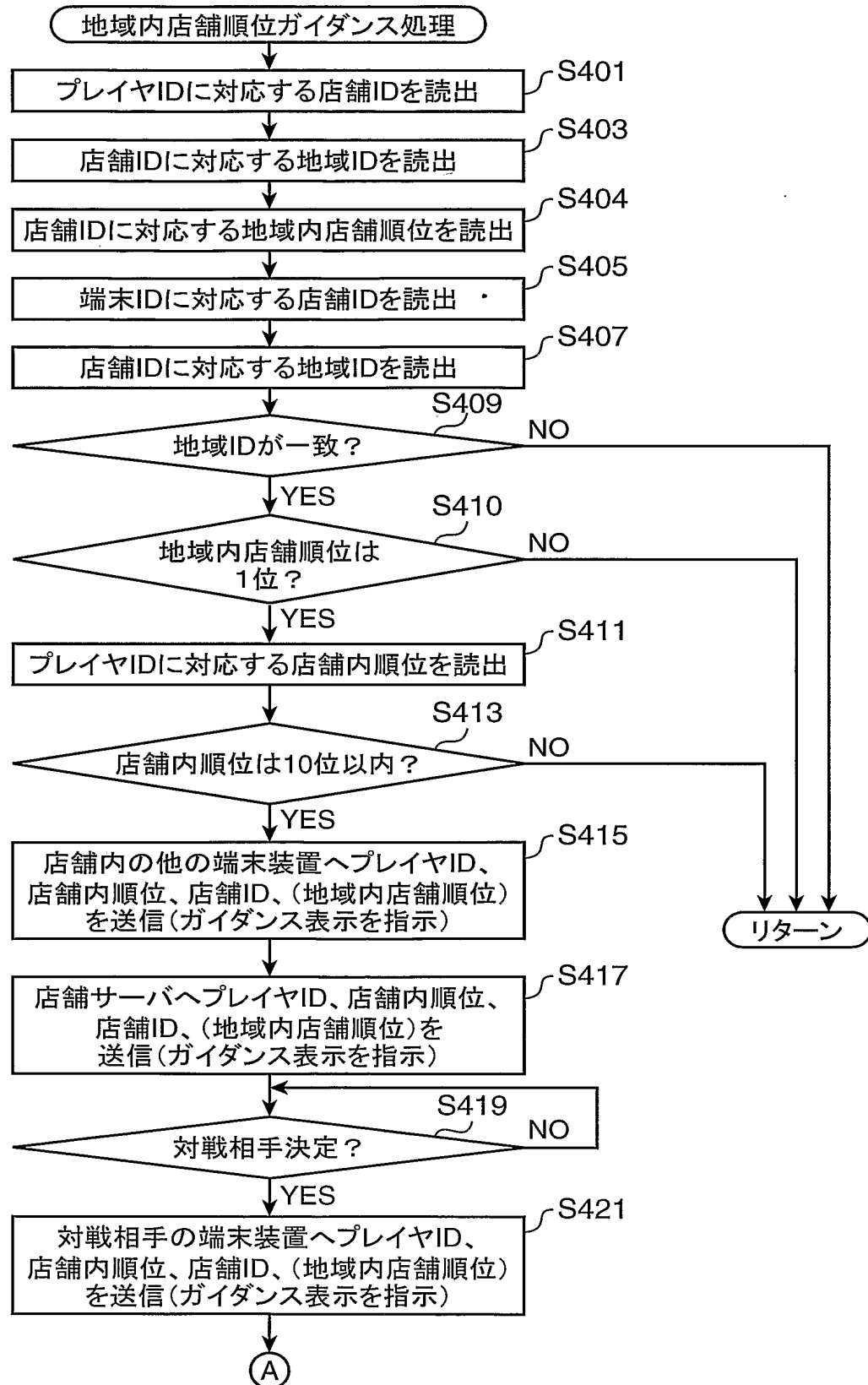


図 1 4

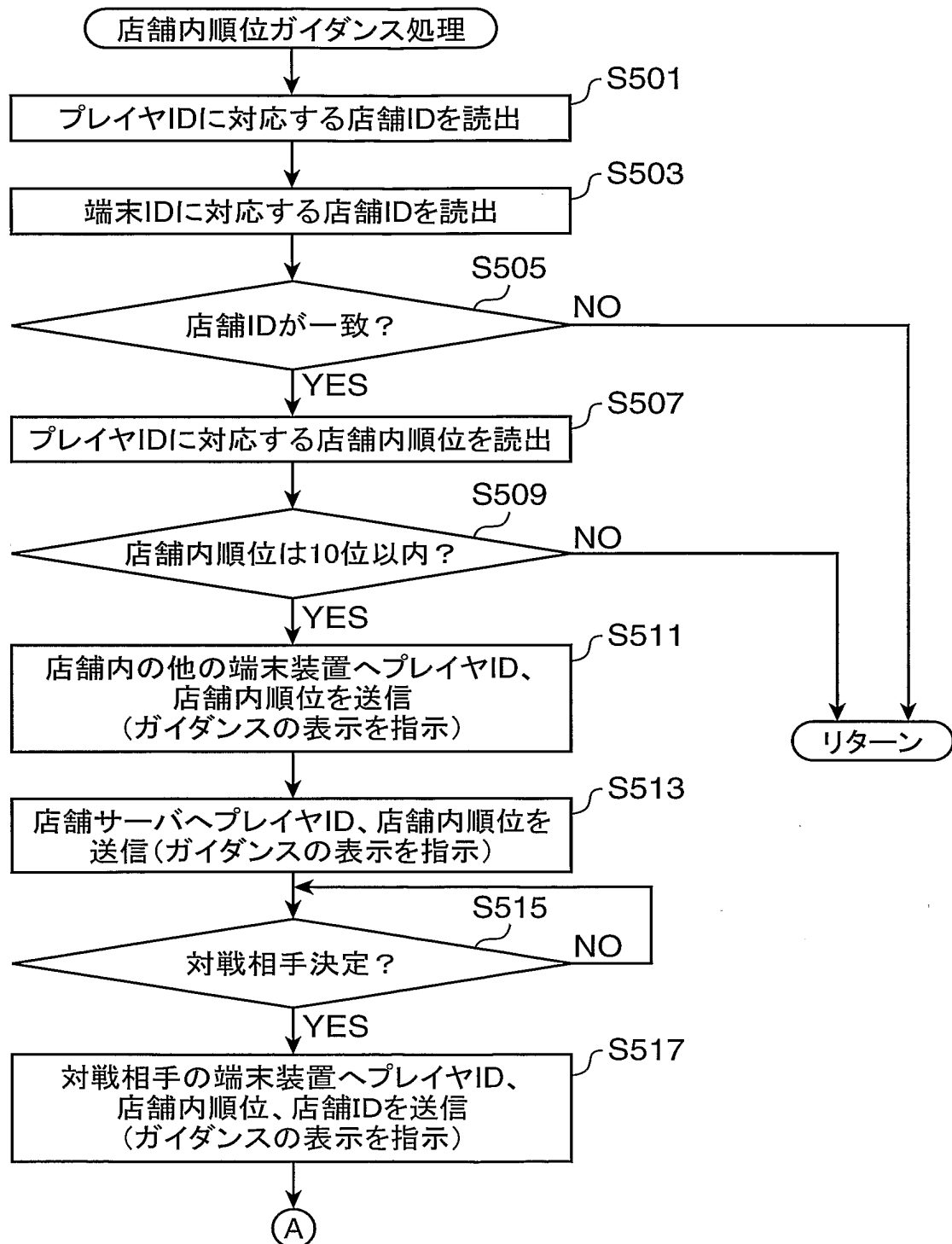


図 1 5

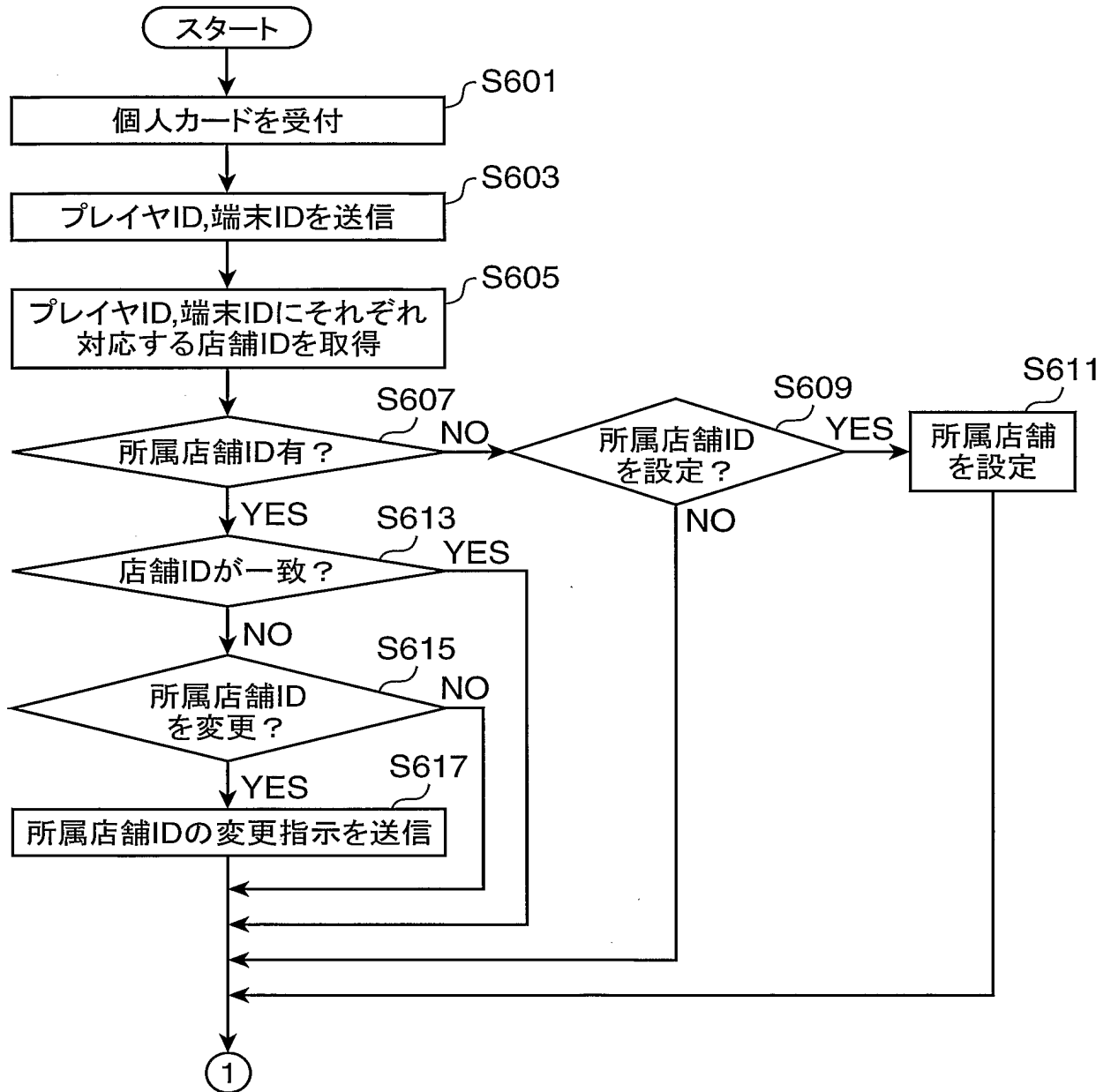


図 1 6

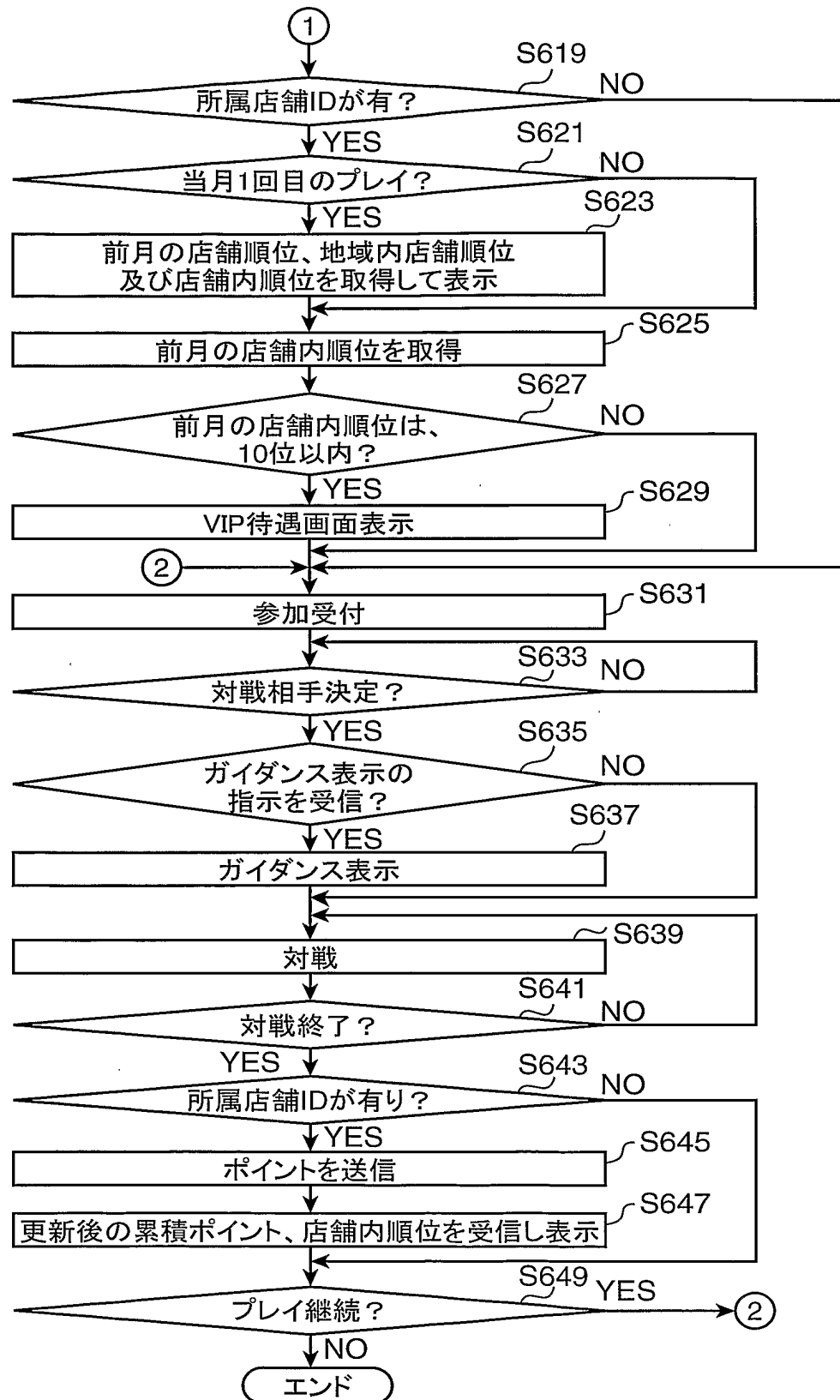


図 17

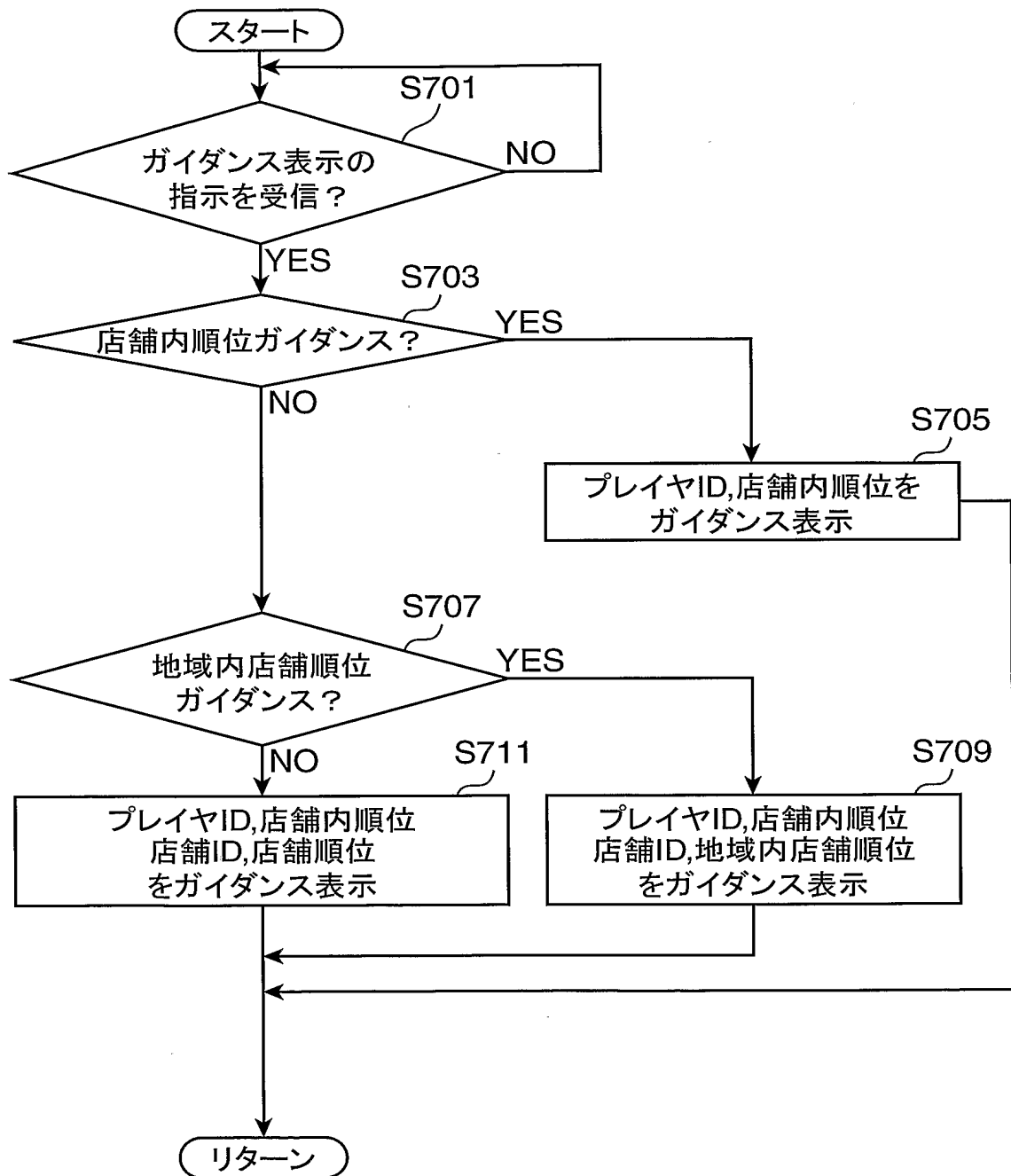


図 18

店舗登録

■ クラブポイントシステムについて

店舗に登録してポイントの集計を一ヶ月ごとに行い、店舗内の個人ランキングと、店舗内の上位10名の合計ポイントで、地域内の店舗ランキングをきめるものです。

※登録した店舗は、いつでも変更することができます。

ここは
兵庫県本部

ABCゲームセンターです。

この店舗に登録しますか?

600 603 604 601 602

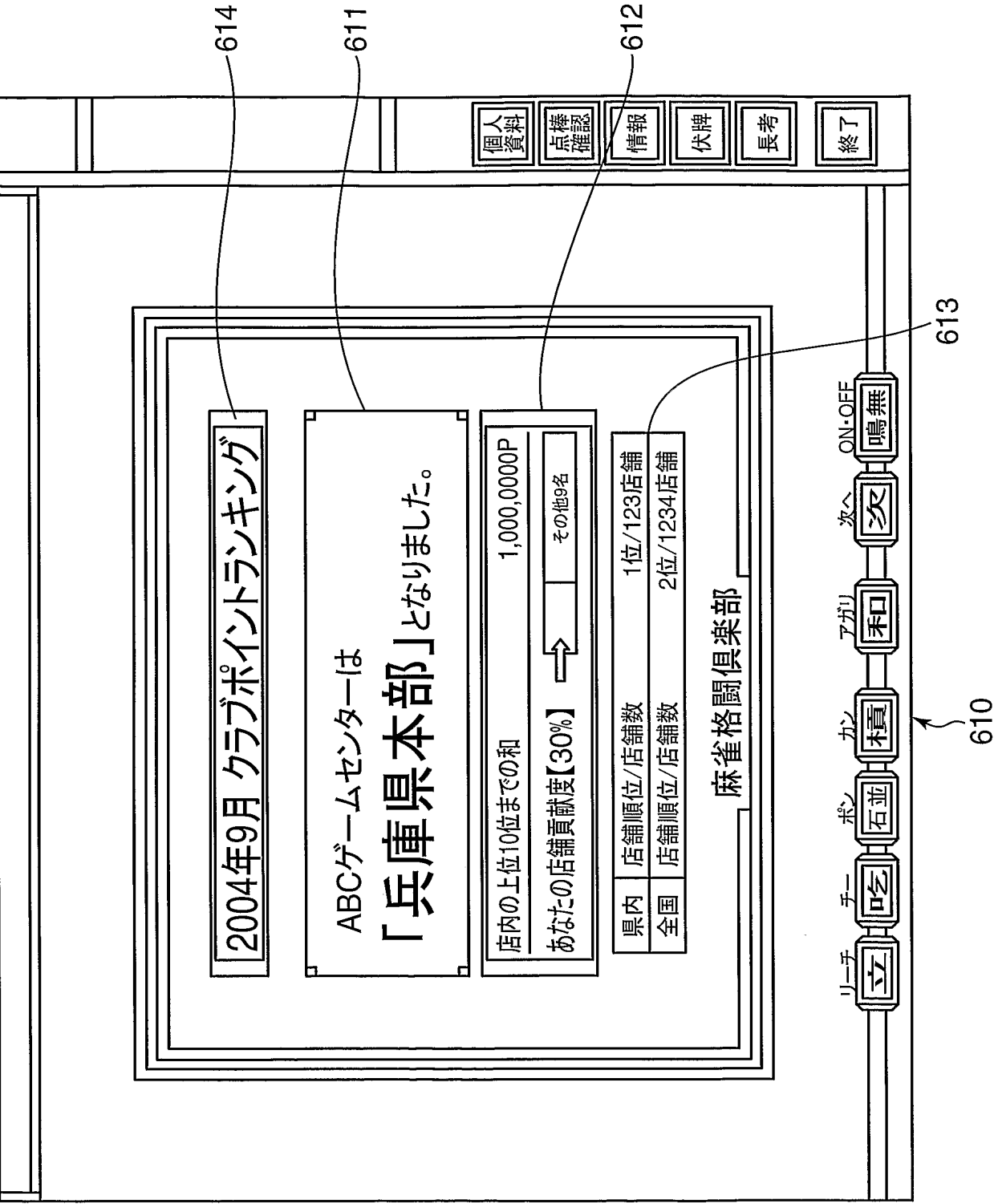
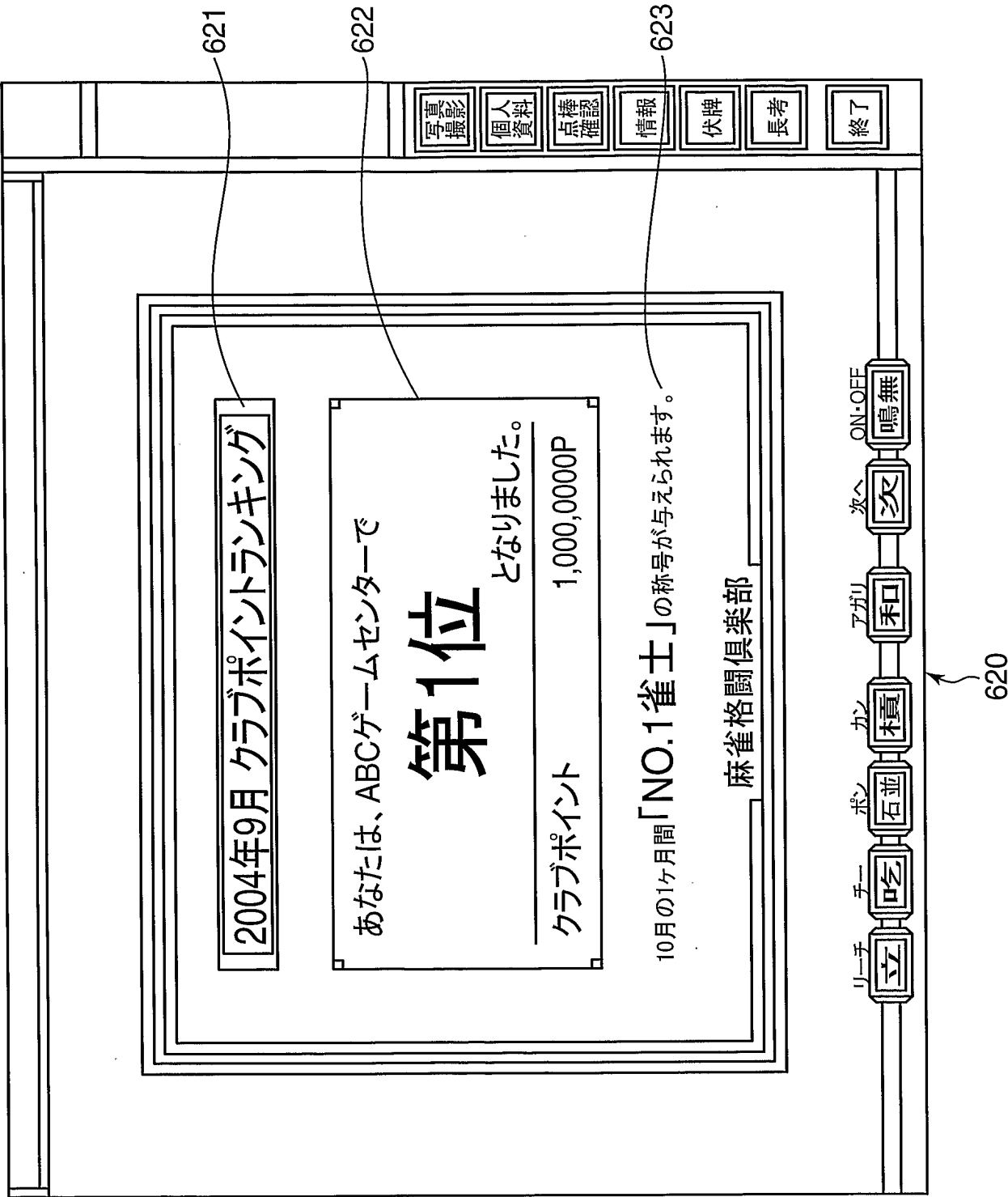


図 20



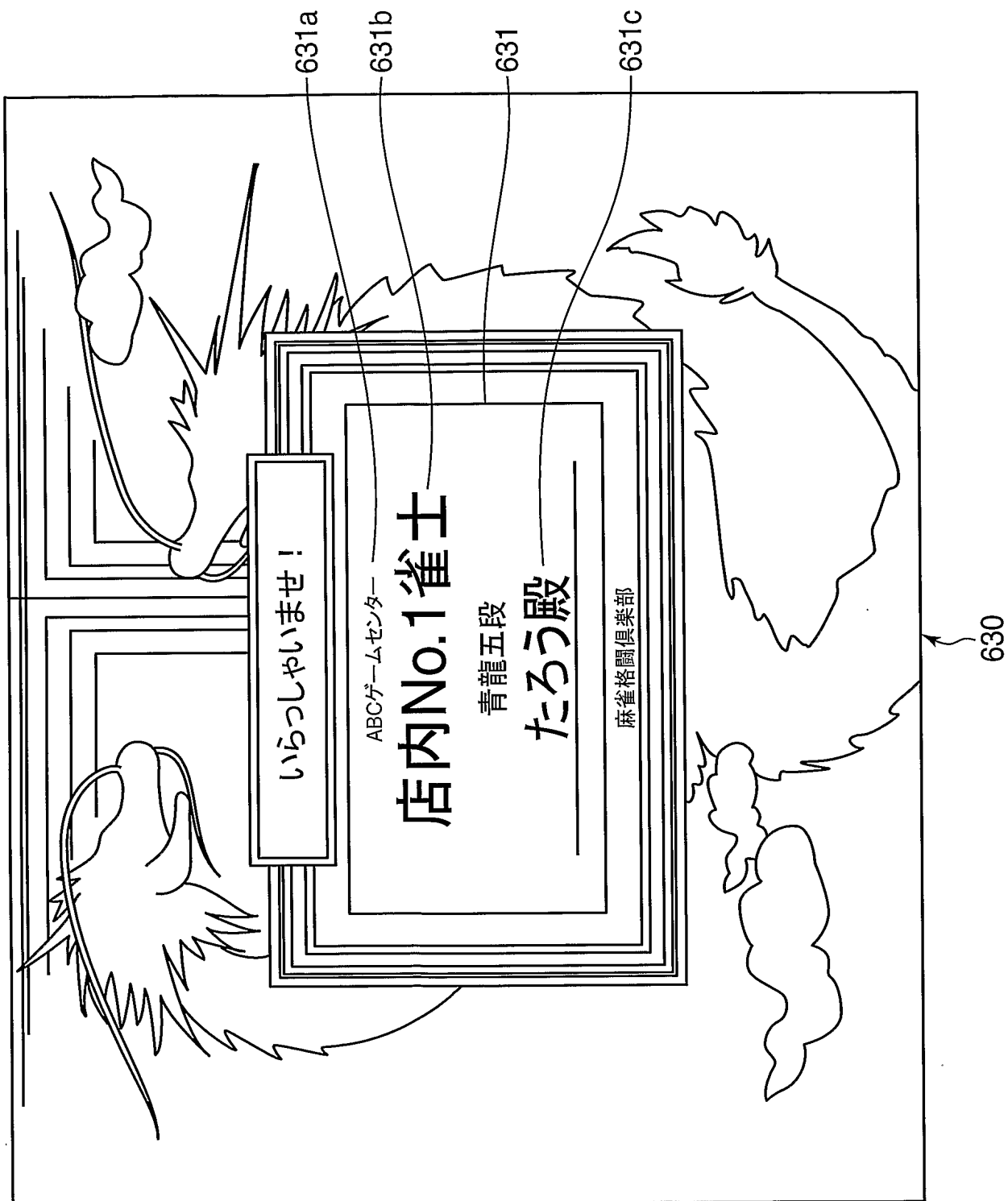


図21

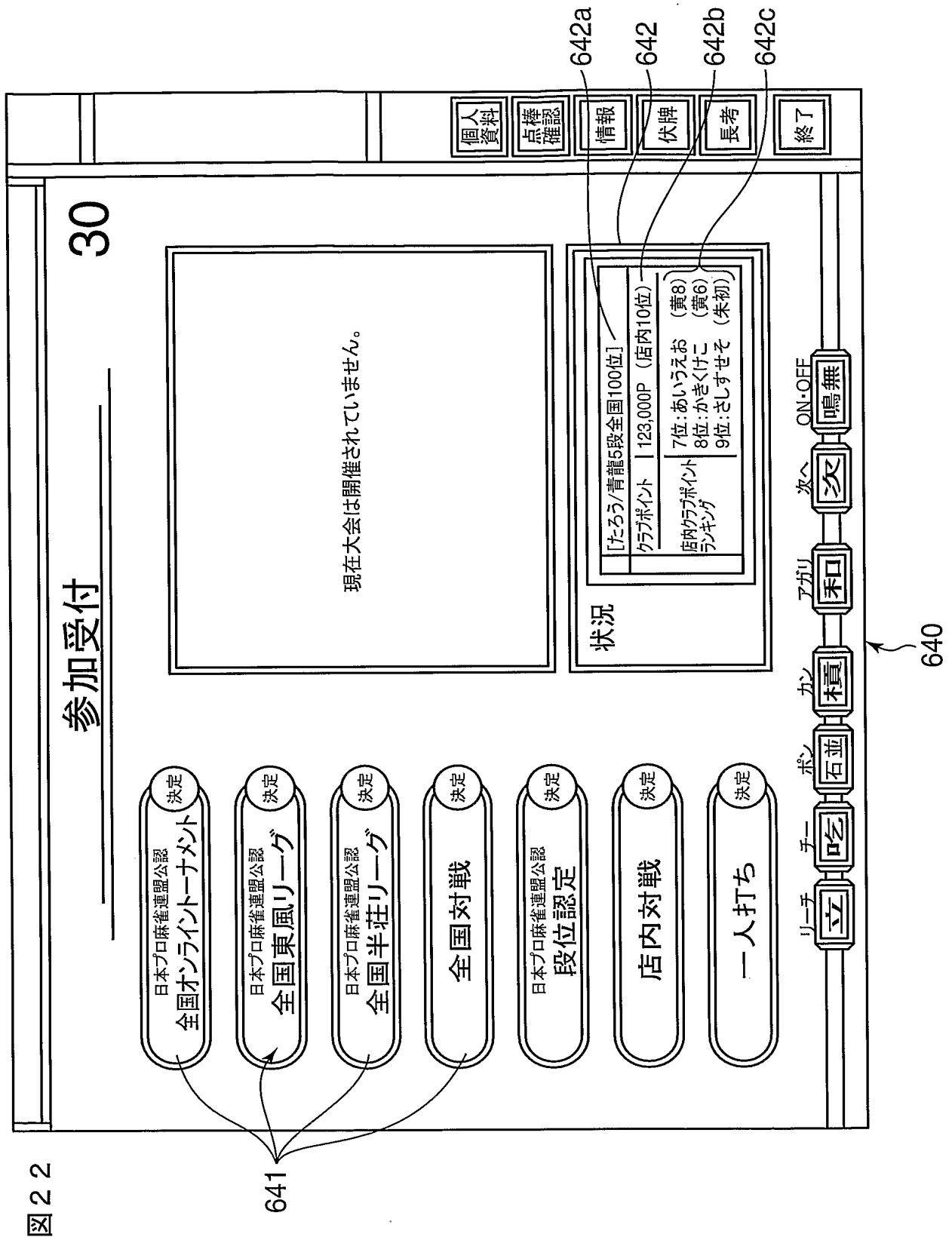
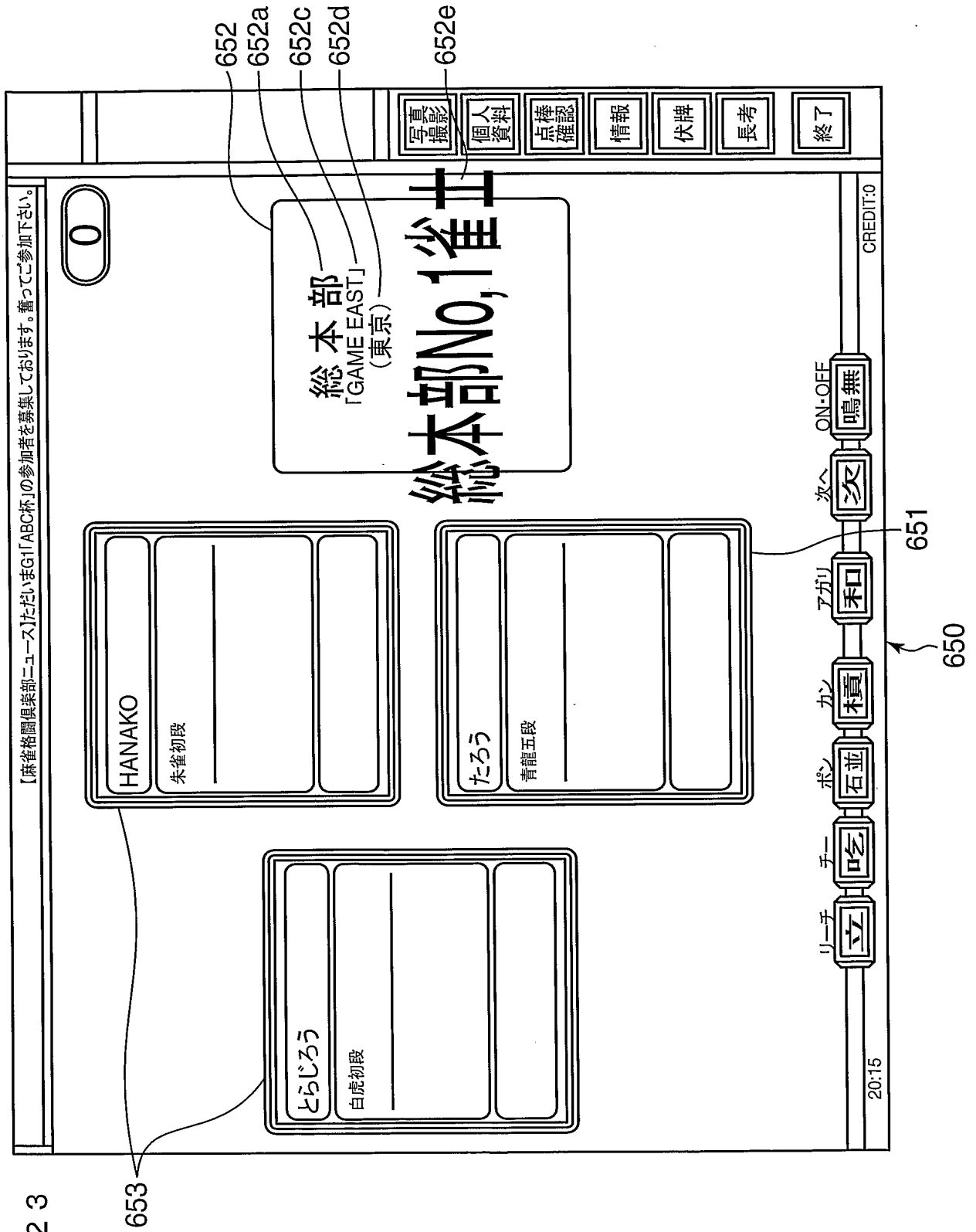


図 2 3



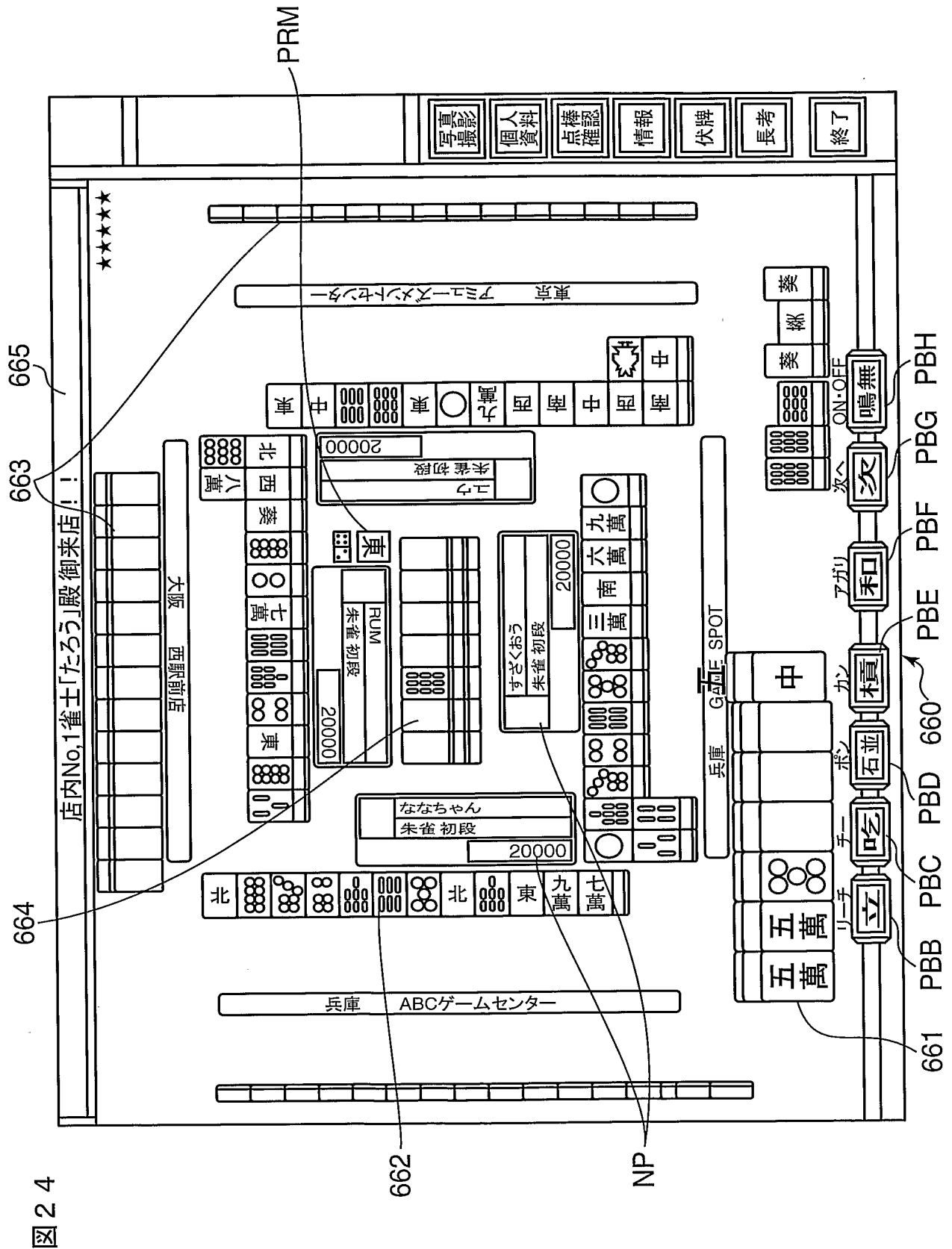


図 25

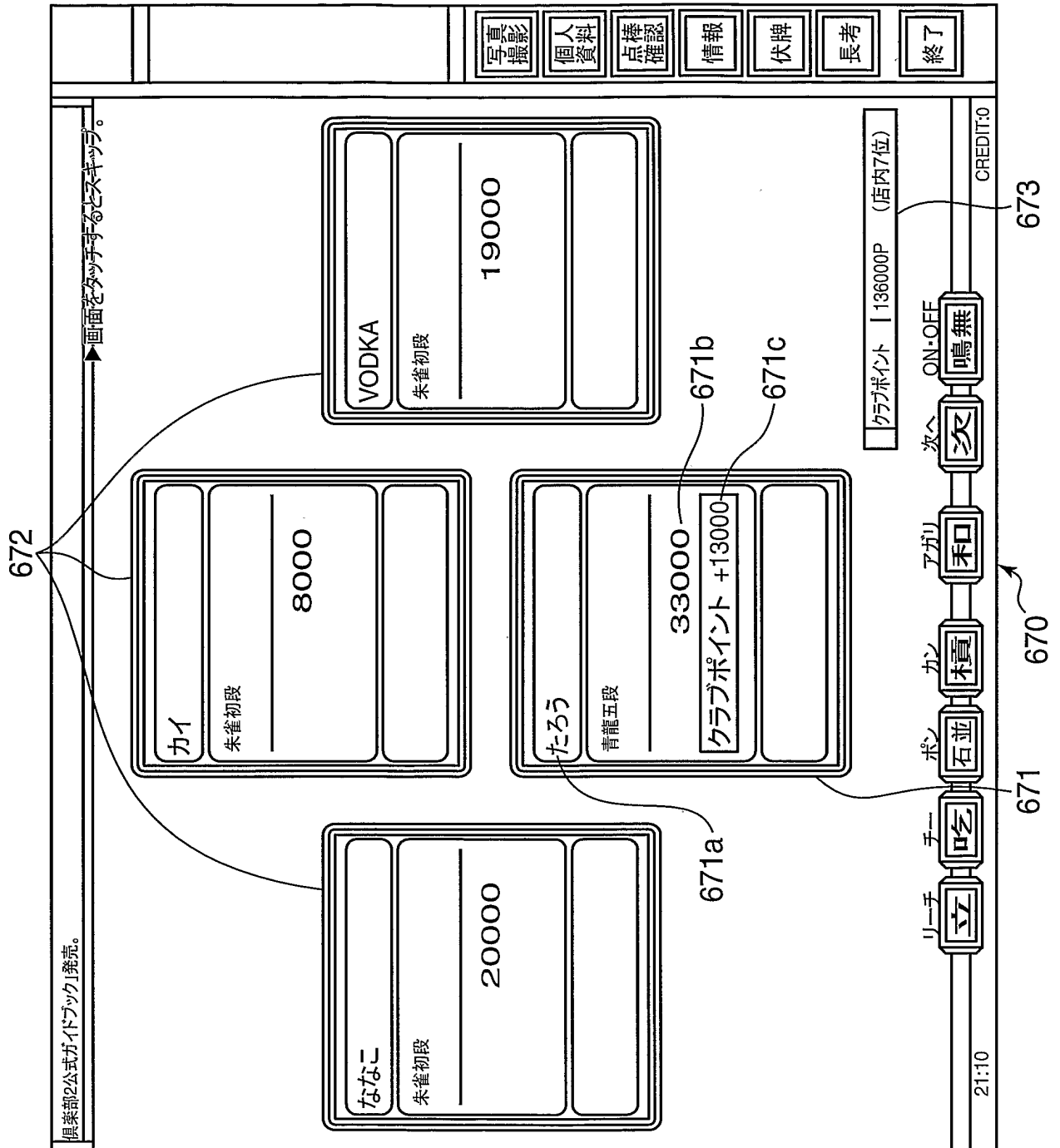


図 2 6

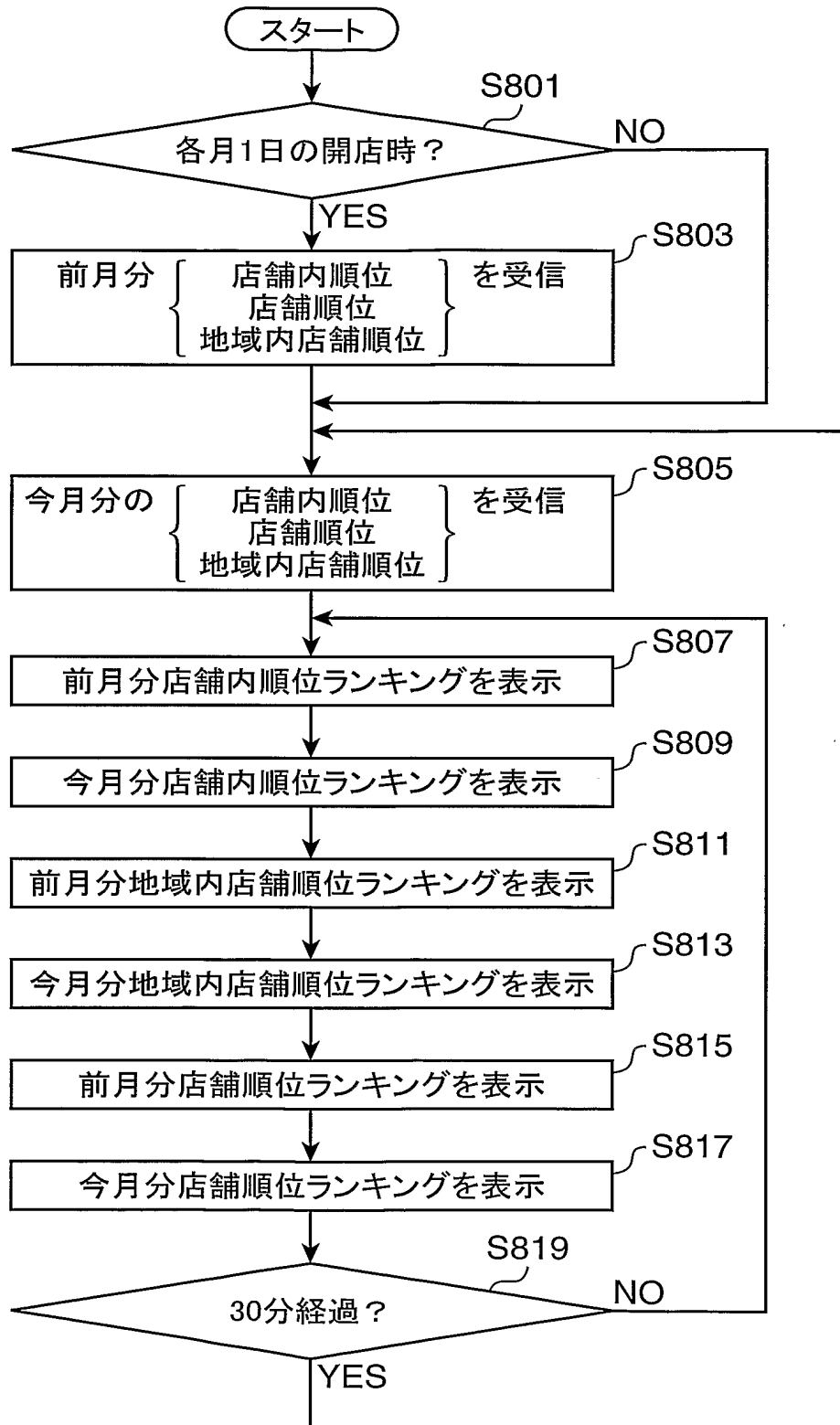


図 27

702

告東風	兵庫	武東風	兵庫	参一人	兵庫	四予約	兵庫
たろう	青龍五段	あかぎたな	白虎貳段	モンタロー	一級	さぼってん	五級
対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点

701b

兵庫県本部	ABCゲームセンター	現在の店舗獲得クラブポイント 564876200 CP
-------	------------	--------------------------------

701a

順位	名前	属性・段位	代表回数	クラブポイント
no.1	たろう	青龍五段	10回	123,200 P
no.2	Kくん	玄武六段	3回	123,100 P
no.3	PS	白虎初段	5回	93,600 P
no.4	ちゃー	黄龍	1回	86,200 P
no.5	サンダユウ	玄武貳段	2回	75,200 P
no.6	タスキ	黄龍	2回	74,200 P
no.7	ちゃうねん	黄龍	20回	72,200 P
no.8	たいせん	朱雀参段	0回	70,200 P
no.9	おじや	朱雀五段	0回	68,200 P
no.10	MMR	白虎六段	2回	60,100 P

701c

時刻	10:10	頁数	10/10
朱雀格闘倶楽部3 新たな戦いが君を待ち受ける!			

700

五東風	兵庫	穴店內	兵庫	七	穴伴荘	兵庫
あじさい	黄龍	いちろー	朱雀四段	空席	すざくおう	朱雀初段
対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点		対戦打ち東一局	20,000点

図 28 711c

名	東風	兵庫	武	東風	兵庫	参	一	人	兵庫	四	予約	兵庫	
たろう	青龍五段	あかぎたな	白虎武段	モンター	一級	さぼってん	五級						
対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点						
兵庫県本部		ABCゲームセンター				現在の店舗獲得クラブポイント		564876200 CP					
711b		累計登録者数		1234人									
2004年10月 店内クラブポイントランキング (10時45分更新)													
順位 名前 属性・段位 店舗内称号 代表回数 数 クラブポイント													
1位	α	黄龍	支部 no.6	2回	20,000 P	711d							
2位	β	玄武六段		3回	19,000 P								
3位	γ	白虎初段	支部 no.10	5回	18,000 P								
4位	δ	黄龍		1回	17,000 P								
5位	ε	玄武武段	支部 no.4	2回	16,000 P	711							
6位	ζ	黄龍		2回	15,000 P								
7位	あいうえお	青龍八段	支部 no.5	20回	14,000 P								
8位	かきくけこ	玄武六段		0回	13,000 P								
9位	さしすせそ	朱雀初段	支部 no.8	0回	12,000 P								
10位	たろ	青龍五段	支部 no.1	10回	11,000 P								
時刻	10:10	朱雀格闘倶楽部3 新たな戦いが君を待ち受ける!											
711a	時刻	10:10	頁数 10/10										
五	東風	兵庫	六	店內	兵庫	七	半荘	兵庫					
あじさい	黄龍	いちろー	朱雀四段	空席		すざくおう	朱雀初段						
対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点						

710

図 29

722

氏名	東風	兵庫	氏名	東風	兵庫	氏名	参入	兵庫	氏名	予約	兵庫
たろう	青龍五段		あかぎたな	白虎二段		モンタロー	一級		さぼってん	五級	
対戦打ち東一局	20,000点		対戦打ち東一局	20,000点		対戦打ち東一局	20,000点		対戦打ち東一局	20,000点	

721c

兵庫県本部	ABCゲームセンター	現在の店舗獲得クラブポイント 564876200 CP
-------	------------	--------------------------------

721b

順位	登録地域	店舗名	総本部回数	本部回数	結果
2004年9月 全国店舗ランキング					

721a

順位	登録地域	店舗名	総本部回数	本部回数	結果
1位	東京	GAME EAST	2回	10回	1203,200 P
2位	兵庫	ABCゲームセンター	3回	3回	1213,100 P
3位	広島	麻雀格闘倶楽部	0回	5回	923,600 P
4位	東京	XYZ	1回	1回	886,200 P
5位	愛知	ゲームセンターガンバ2号	2回	2回	752,200 P
6位	香川	ゲーム菊野屋	2回	2回	714,200 P
7位	奈良	たすきや	0回	20回	702,200 P
8位	富山	コスモス三木店	0回	0回	700,200 P
9位	滋賀	ゲームセンターバード	0回	0回	608,200 P
10位	兵庫	GOODYあけぼの店	1回	2回	601,100 P

720

時刻	10:10	麻雀格闘倶楽部3 新たな戦いが君を待ち受ける!										頁数	10/10
氏名	東風	兵庫	氏名	店內	兵庫	氏名	七	兵庫	氏名	八	兵庫		
あじさい	黄龍		いちろー	朱雀四段		空	席		すざくおう	朱雀初段			
対戦打ち東一局	20,000点		対戦打ち東一局	20,000点					対戦打ち東一局	20,000点			

732

図30

731c

731b

731a

731d

731e

731

<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> <p>倉庫</p> <p>たろう</p> <p>対戦打ち東一局</p> </div> <div> <p>兵庫</p> <p>青龍五段</p> <p>20,000点</p> </div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> <p>武庫</p> <p>あかぎたな</p> <p>対戦打ち東一局</p> </div> <div> <p>兵庫</p> <p>白虎二段</p> <p>20,000点</p> </div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> <p>参入</p> <p>モンタロー</p> <p>対戦打ち東一局</p> </div> <div> <p>兵庫</p> <p>一級</p> <p>20,000点</p> </div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> <p>四予約</p> <p>さぼってん</p> <p>対戦打ち東一局</p> </div> <div> <p>兵庫</p> <p>五級</p> <p>20,000点</p> </div> </div>			
<p>兵庫県本部</p> <p>ABCゲームセンター</p> <p>現在の店舗獲得クラブポイント 564876200 CP</p>						
<p>累計登録者数 1234人</p>						
<p>2004年10月 全国店舗ランキング</p>						
<p>順位 登録地域 店舗名 店舗名称 総本部回数 本部回数 クラブポイント</p>						
1位	東京	DEF	支部	2回	10回	100,000 P
2位	兵庫	ABCゲームセンター	本部	3回	3回	90,000 P
3位	広島	GEH	支部	0回	5回	80,000 P
4位	東京	GAME EAST	全国総本部	2回	10回	70,000 P
5位	愛知	LMN	本部	2回	2回	60,000 P
6位	香川	OPQ	支部	2回	2回	50,000 P
7位	奈良	RST	支部	0回	20回	40,000 P
8位	富山	UV	支部	0回	0回	30,000 P
9位	滋賀	XY	本部	0回	0回	20,000 P
10位	兵庫	YZ	支部	1回	2回	10,000 P

731c

731b

731a

731d

731e

731

<p>麻雀格闘倶楽部3 新たな戦いが君を待ち受ける！</p>			
時刻	10:10	頁数	10/10
倉庫	あじさい	黄龍	20,000点
武庫	いちろー	朱雀四段	20,000点
参入	空席		
四予約	すざくおう	朱雀初段	20,000点

図 3 1

742

告(東風)	兵庫	貳(東風)	兵庫	参(一人)	兵庫	四(予約)	兵庫
たろう	青龍五段	あかぎたな	白虎二段	モンタロー	一級	さぼってん	五級
対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点
兵庫県本部				ABCゲームセンター			
現在の店舗獲得クラブポイント 564876200 CP				累計登録者数 1234人			
全国トーナメントゲームトランキング (10時45分更新)							
順位	登録地域	名前	役位	クラブポイント			
全国総本部	東京	たろう	五段	1203,200 P			
2位	兵庫	K&N	六段	1213,100 P			
3位	広島	PS	七段	923,600 P			
4位	東京	ちやー	八段	886,200 P			
5位	愛知	サンダゴ	九段	752,200 P			
6位	香川	タカギ	十段	714,200 P			
7位	奈良	たいせん	参段	702,200 P			
8位	富山	おじや	朱雀五段	700,200 P			
9位	滋賀	MMR	白虎六段	608,200 P			
10位	兵庫			601,100 P			
店肉No.1雀士来店!							
時刻	F雀格闘倶楽部3 新たな戦いが君を待ち受ける!						頁数
10:10							10/10
五(東風)	兵庫	六(店內)	兵庫	七(空席)	八(半荘)	兵庫	兵庫
あじさい	黄龍	いちろー	朱雀四段	空席	すざくおう	朱雀初段	朱雀初段
対戦打ち東一局	20,000点	対戦打ち東一局	20,000点		対戦打ち東一局	20,000点	20,000点

741

741a

741b

740

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2004/016477

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER Int.Cl ⁷ A63F13/00, A63F13/12		
According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
B. FIELDS SEARCHED Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) Int.Cl ⁷ A63F9/00-13/12		
Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched Jitsuyo Shinan Koho 1922-1996 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2005 Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2005 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-2005		
Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)		
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2003-117246 A (Konami Co., Ltd.), 22 April, 2003 (22.04.03), Full text; all drawings (Family: none)	1-15
A	JP 11-253653 A (Namco Ltd.), 21 September, 1999 (21.09.99), Full text; all drawings (Family: none)	1-15
A	JP 2000-51518 A (Namco Ltd.), 22 February, 2000 (22.02.00), Full text; all drawings (Family: none)	1-15
<input checked="" type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C. <input type="checkbox"/> See patent family annex.		
* Special categories of cited documents: "A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance "E" earlier application or patent but published on or after the international filing date "L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified) "O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means "P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed "T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention "X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone "Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art "&" document member of the same patent family		
Date of the actual completion of the international search 28 January, 2005 (28.01.05)		Date of mailing of the international search report 15 February, 2005 (15.02.05)
Name and mailing address of the ISA/ Japanese Patent Office		Authorized officer
Facsimile No.		Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2004/016477

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2002-95870 A (Konami Co., Ltd.), 02 April, 2002 (02.04.02), Full text; all drawings & US 2002/0010023 A1	1-15
A	ARCADIA, 01 October, 2002 (01.10.02), Vol.3, No.10, Enterbrain, Inc., pages 68 to 69, 141	1-15

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl. 7 A63F 13/00, A63F 13/12

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl. 7 A63F 9/00-13/12

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報 1922-1996年
 日本国公開実用新案公報 1971-2005年
 日本国登録実用新案公報 1994-2005年
 日本国実用新案登録公報 1996-2005年

国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
A	JP 2003-117246 A (コナミ株式会社) 2003.04.22 全文, 全図 (ファミリーなし)	1-15
A	JP 11-253653 A (株式会社ナムコ) 1999.09.21 全文, 全図 (ファミリーなし)	1-15
A	JP 2000-51518 A (株式会社ナムコ) 2000.02.22 全文, 全図 (ファミリーなし)	1-15

☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
 「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
 「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)
 「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
 「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
 「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
 「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
 「&」 同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

28.01.2005

国際調査報告の発送日

15.2.2005

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/J P)
 郵便番号100-8915
 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)

宮本 昭彦

2T

9226

電話番号 03-3581-1101 内線 3265

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
A	JP 2002-95870 A (コナミ株式会社) 2002. 04. 02 全文, 全図 & US 2002/0010023 A1	1 - 1 5
A	ARCADIA, 2002. 10. 01, 第3巻第10号, 株式会社エンターブレイン, 第68~69、141頁	1 - 1 5